KONAMI

PlayStation

ときめきメモリアル2®

Characters Collection

キャラクターズコレクション

コナミ株式会社／NTT出版株式会社

©1999 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.

ときめきメモリアル2
公式ガイド(仮)

価格未定
1999年12月15日発売予定

ときめきメモリアル2®

Characters Collection

キャラクターズコレクション

コナミ株式会社／NTT出版株式会社

©1999 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.

ときめきメモリアル2®

Characters Collection

憶えてますか？
あのころのこと……あのころの想い

憶えてますか？ 恋人達に祝福を与える
あの鐘の伝説を……

それも、今ではもう遠い昔
思い出になってしまった鐘の音

でも……目を閉じれば聞こえてくる
だって、思い出はあなたの心にあるから

だから、忘れないで
あなたの想いが
伝説の鐘を鳴らせることを……

ひびきの高校に伝わる「鐘の伝説」
中庭にある鐘の音の
祝福を受けたカップルは
永遠に幸せになれるという伝説……

『あなたは、鐘の音を鳴らせますか？』

MEMORIES

～幼い日の思い出～

小さな子供の頃の思い出、あなたは
憶えていますか？ まだ見ぬ夢・未来への希望・
ほのかな恋……

あの子と一緒に行った縁日。
そして、名前も知らない女の子たちと
過ごした数日間。

ほんの少しの時間だったけれど、
長い月日が過ぎた今でも、
きっと心の片隅に残っているはず。

あの時は、この小さな手をのばせば、
空の彼方に届くような気がした。
何でも自分の思うとおりの事ができたような、
そんな気持ち。

あなたは憶えていますか?
一瞬ではあったけれど、
もうずっと前から心にあったあの感覚を。

たくさんの出会い、
そして突然の別れ。泣きながら
見送った、あの時の少女のことを。

そして7年後、あの頃のときめきが
再びこの胸によみがえる……。

ときめきメモリアル2◎もくじ

CONTENTS

鐘の伝説……………………1

●目次…………4

Character Guide

キャラクターガイド編……………………5

●陽ノ下光…………6
●麻生華澄…………10
●水無月琴子…………14
●寿美幸…………18
●一文字茜…………22
●白雪美帆…………26
●赤井ほむら…………30
●八重花桜梨…………34
●佐倉楓子…………38
●伊集院メイ…………42
●坂城匠…………46
●穂刈純一郎…………48
●お役立ち豆知識①…………50

Game System

ゲームシステム編……………………51

●ゲームの目的…………52
●ゲームの流れ…………53
●前作との違い…………54
●学校生活ガイド…………56
●ひびきの市デートスポット…………58
●女の子と仲良くなる方法…………60
●お役立ち豆知識②…………62

Material

資料編……………………63

●インタビュー…………64

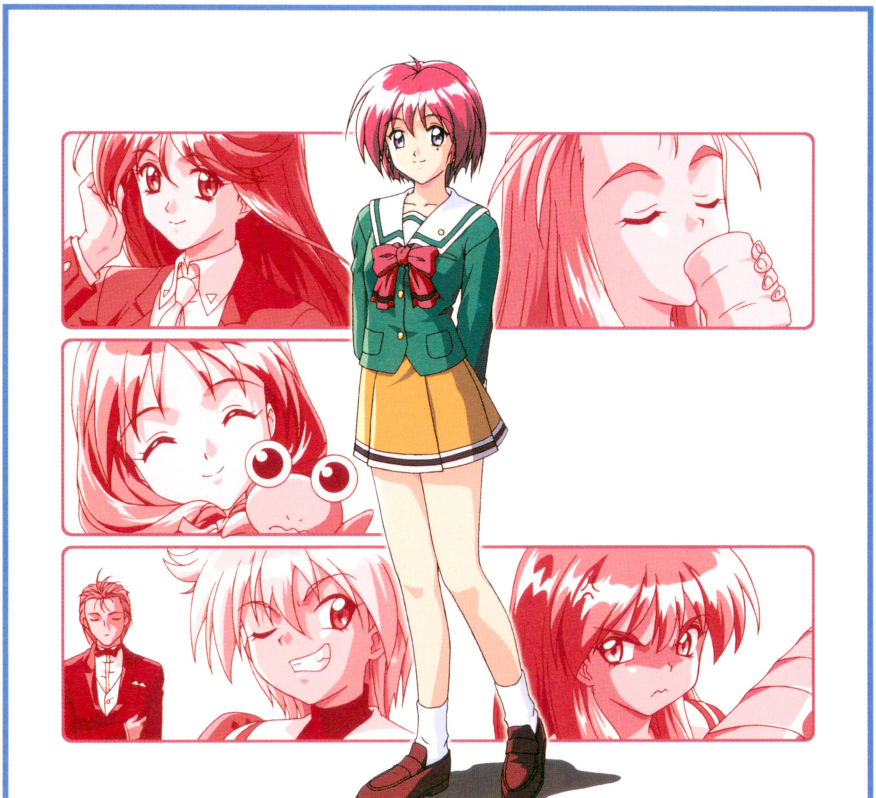
Calendar

ひびきの高校カレンダー……………………73

キャラクターガイド編

CHARACTER GUIDE

主人公が、ひびきの高校に入学してから卒業するまでに出会う、さまざまな女の子たち。そんな女の子たちの魅力を余すところなく紹介するぞ。出会いから性格・好み、おすすめデートスポットまで、みんなが知りたい情報がここに集結!!



Hikari Hinomoto

陽ノ下光

いつも明るい太陽みたいな女の子!

光は主人公の幼なじみ。子供の頃はよく主人公の後ろをくっついて歩いていた。明るくハキハキとしており体を動かす事が大好き。部活も陸上部と、本当に活発な女の子。親友の琴子とは正反対で、主人公とは最初から仲がいいぞ！

Profile

誕生日	6月25日
星座	蟹座
血液型	A型
身長	157cm
B/W/H(登場時)	B82／W56／H／83
TEL	△△□－○△××
趣味	ガラスの小物収集、サイクリング
好きなもの	ガラスの小物、夏・海・太陽
嫌いなもの	ホラー映画、暗闇・地震・雷
特技	体を動かすこと全般
クラブ	陸上部
MEMO	運動大好き、スポーツ娘。 勉強もよくできる娘。

Hikari Hinomoto

出会い Encounter

出会いは高校の入学式の日。クラス表の前で光が主人公にぶつかったことが始まりだ。光とは実に7年振りの再会となるのだが、入学式前という事もあって、ゆっくり話はできない。帰りは一緒なので、光の話はそこで聞こう。

表情の変化

友好

普通

嫌い

出現条件

入学式の日に強制的に登場するため、出現条件はない。電話番号は初めから知っているので、最初の日曜日からデートに誘えるぞ。

光と仲良くしたいなら、陸上部へ。体を動かす事が好きな光らしい部活だ。

性格&好み

Character&Fancy

体を動かすのが大好きな光の趣味は、サイクリングとガラスの小物集め。性格も明るく元気で、誰からも好かれる太陽みたいな女の子だ。明るいところが好きな分、逆に暗いところや地震、雷なんかは嫌いらしいぞ。

要チェックポイント Checkpoint

光は明るく元気で、運動するのが大好きな女の子。だからといって、男勝りというわけじゃなく、ショッピングやカラオケが好きという女の子らしい面もあるぞ。しかし、ホラー映画のような恐いものは苦手なので、デートに誘うときはその辺りを注意しよう。

おすすめデートスポット Date Spot

海

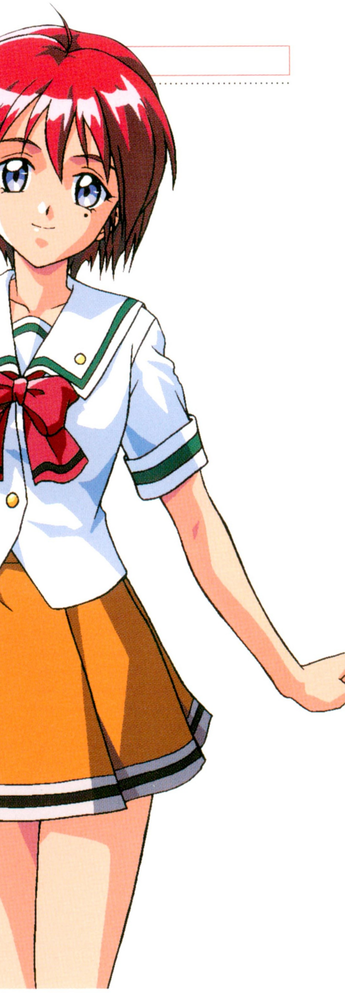
自分でも言っているように、光は夏の海が大好きだ。夏の晴れた日には、海に誘ってみよう。きっといい返事がもらえるぞ。

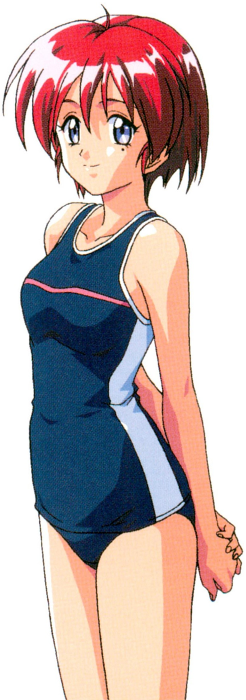
ファンシーショップ

趣味がガラスの小物収集と言うだけあって、ショッピング街の中にあるファンシーショップも光のお気に入りの場所だ。

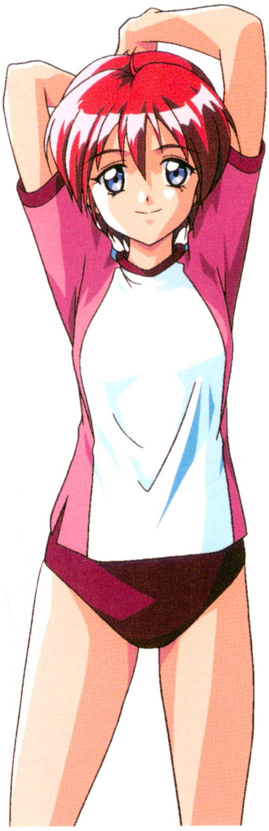
Hikari Hinomoto

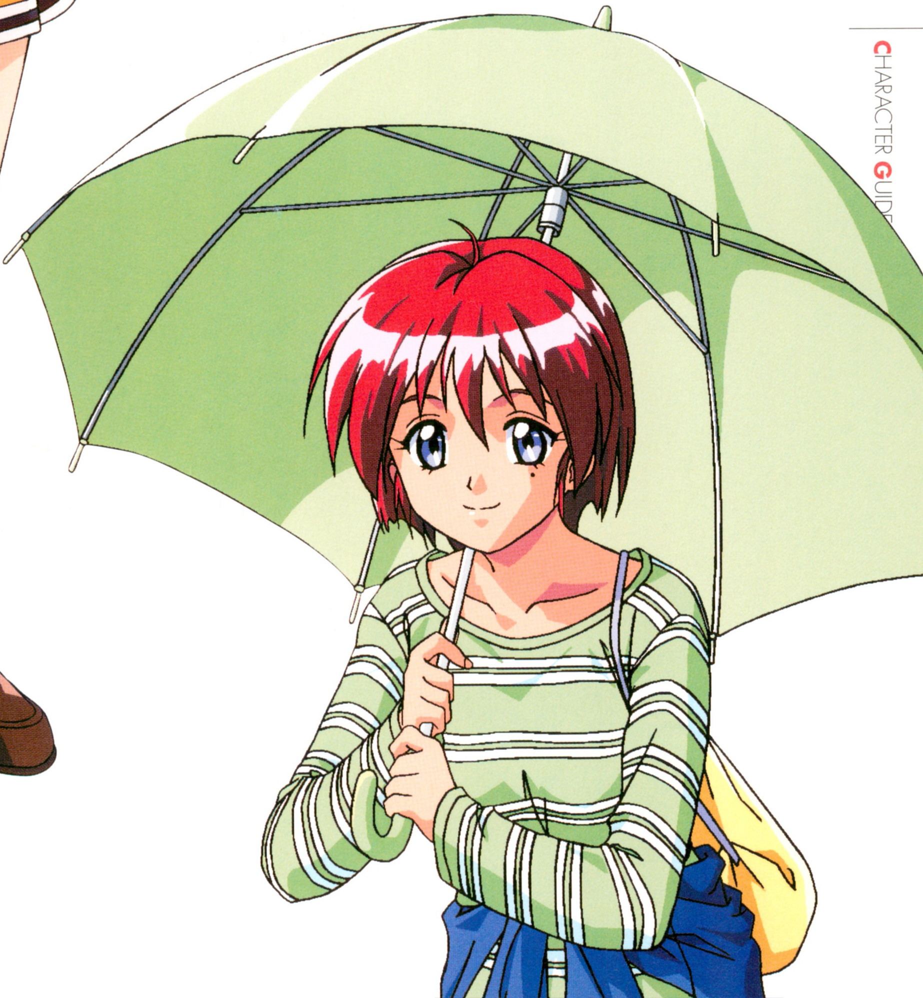
Hikari's Fashions





うん、バッチリOKだよ！





Kasumi Asou

麻生華澄

幼なじみのお姉さんが教師になって帰ってきた!

主人公がまだひびきの市に住んでいた頃、よく面倒を見てもらっていた憧れのお姉さん。高校生になり、再び出会ったその時、彼女はやはり“近所のお姉さん”なのだろうか。それとも、主人公の活躍しだいでは……？

Profile

誕生日	10月9日
星座	天秤座
血液型	A型
身長	164cm
B/W/H(登場時)	B88／W58／H56
TEL	○○□－○○△○
趣味	ピアノを弾く事、ドライブ
好きな物	お風呂
嫌いな物	早起き、機械いじり
特技	ピアノを弾く事
クラブ	吹奏学部(顧問)
MEMO	クラス担任の先生。

Kasumi Asou

出会い Encounter

２年目の９月下旬に強制イベントで、教育実習生として登場する。２週間経つと学校を去ってしまうが、３年目の４月に主人公のクラスの担任教師として再登場する。大学に戻ってから教師として登場する間にもデートすることはできる。

表情の変化

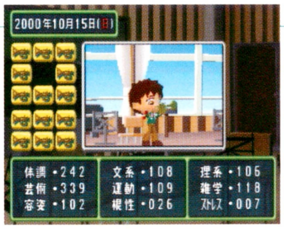
友好

普通

嫌い

出現条件

２年目の９月25日に強制的に登場。



華澄さんが登場後に顧問になる吹奏学部に、あらかじめ入部しておこう。

性格&好み

Character&Fancy

主人公の幼い頃を知っているだけあって、常に“近所のお姉さん”として接してくる。また、才能あふれる華澄さんに男性として見られるためには、パラメータが高くないといけないのでがんばろう。デートスポットは山や海などが好まれる。

Checkpoint 要チェックポイント

最初は大学生、そして教師という事で、他の女の子たちとはまた違った受け答えが必要になる。背伸びをせずに、素直に今の自分を表わそう。短い期間の中で、どれだけ評価を上げられるかが鍵になるので、他の女の子よりも多めにデートを組んでおきたい。

Date Spot おすすめデートスポット

山

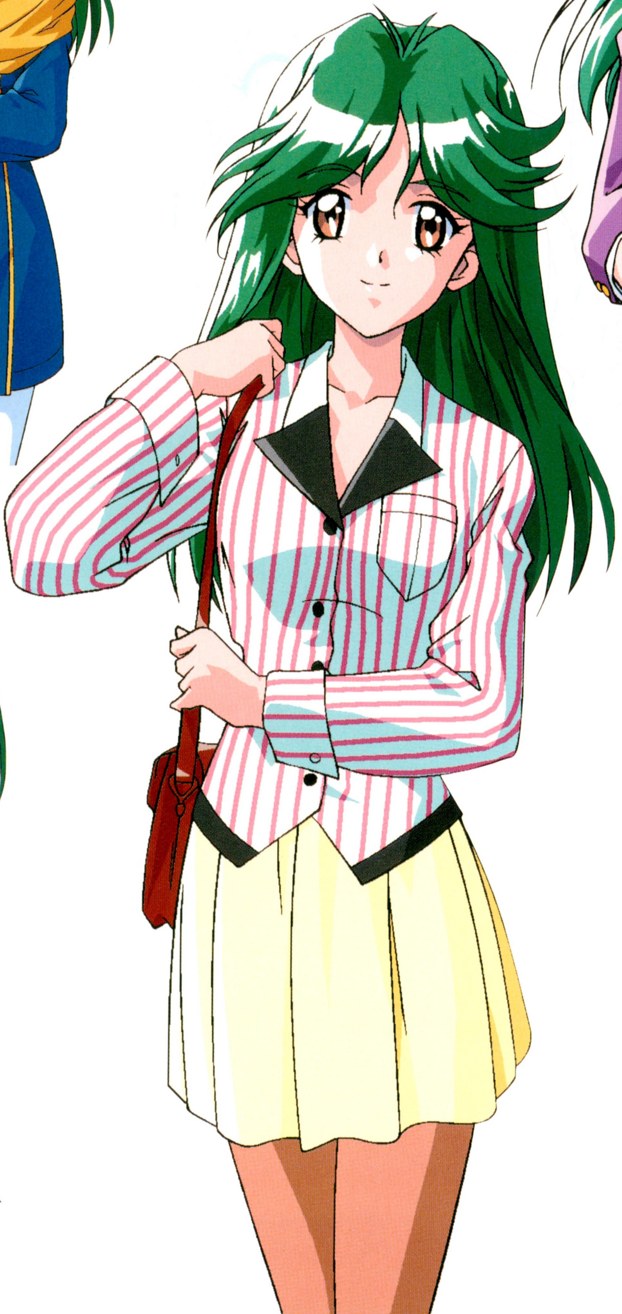
紅葉に彩られた秋の山はベストチョイス。赤々と燃えるような木の葉を詩的に表現してポイントを稼ごう。

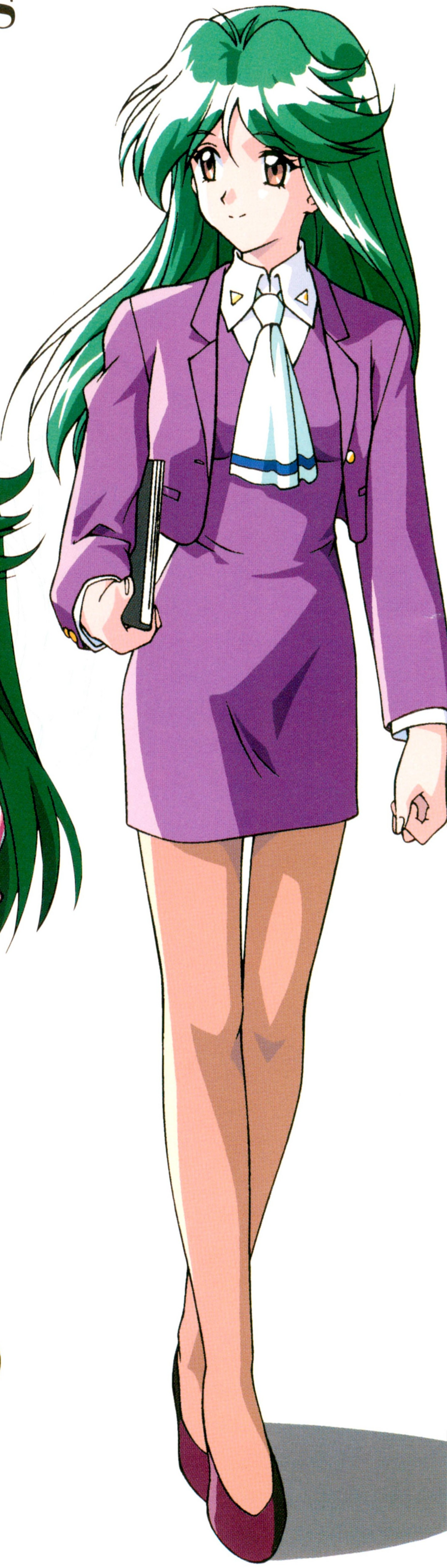
海

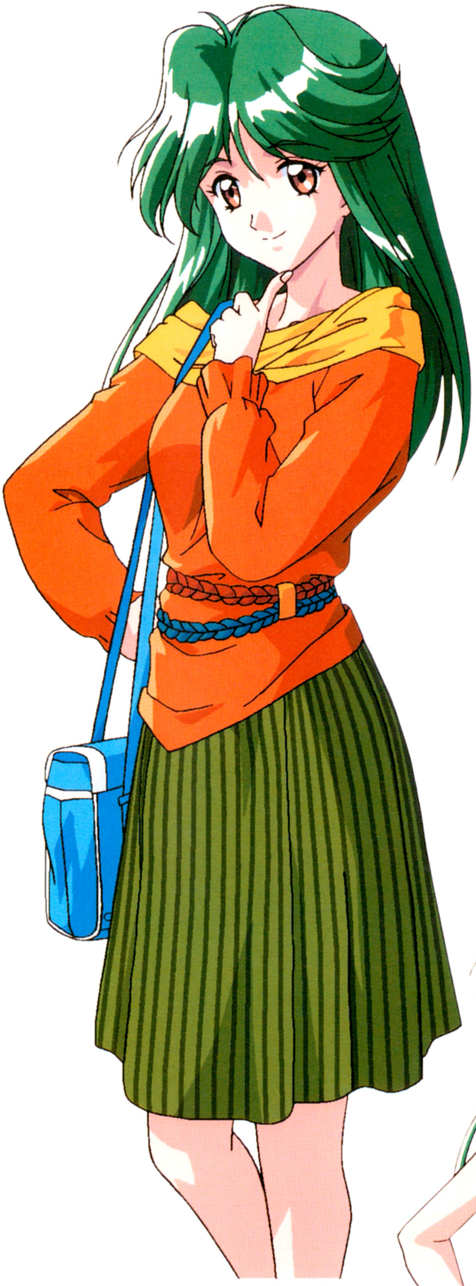
華澄攻略時のみ、ある時期から夏以外にも海に行けるようになる。もちろん好感度大のデートスポットだ！

Kasumi Asou

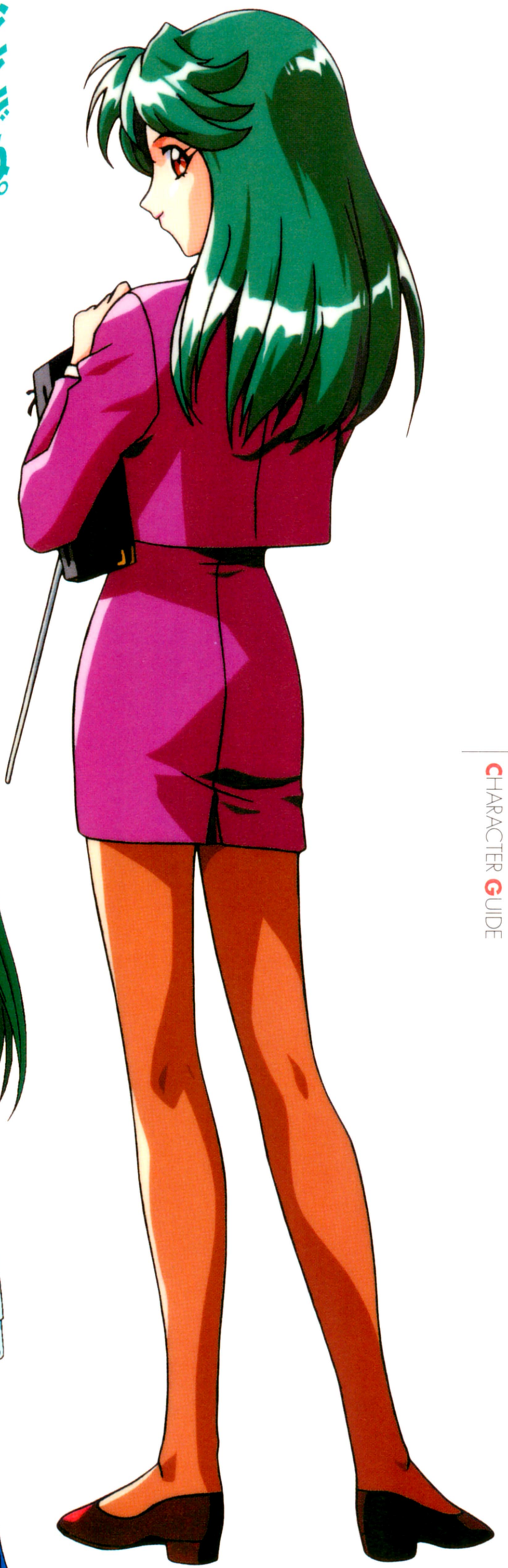
Kasumi's Fashions

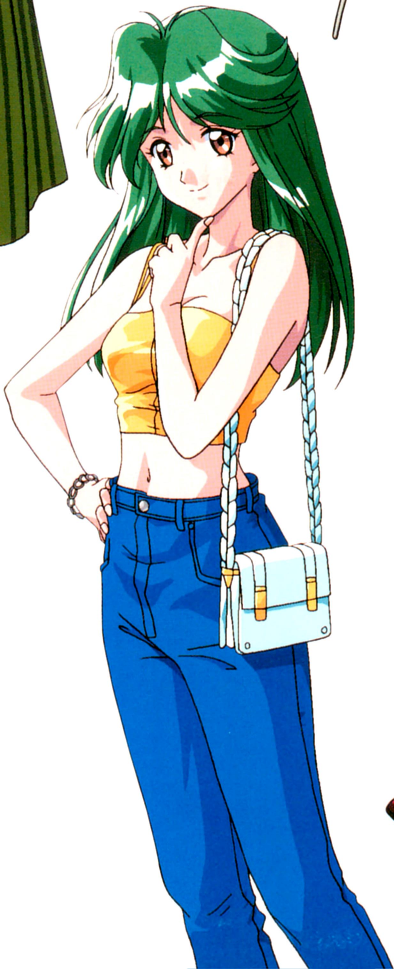






じゃ、ここでね。
ちゃんと勉強もするのよ。





CHARACTER GUIDE

Kotoko Minaduki

水無月琴子

怒るとコワイ大和撫子

水無月琴子は、光の中学生時代からの親友。落ち着いてはいるが、おとなしい女の子だと思ったら大間違い！　初めのうちは主人公をあまり良くは思っていないが、デートを重ねていくとだんだんとその表情も柔らかくなるぞ。

Profile

誕生日
12月2日

星座
射手座

血液型
AB型

身長
166cm

B/W/H(登場時)
B86／W58／H85

TEL
○○□－×△□□

趣味
お茶を飲みながら読書、
俳句、川柳

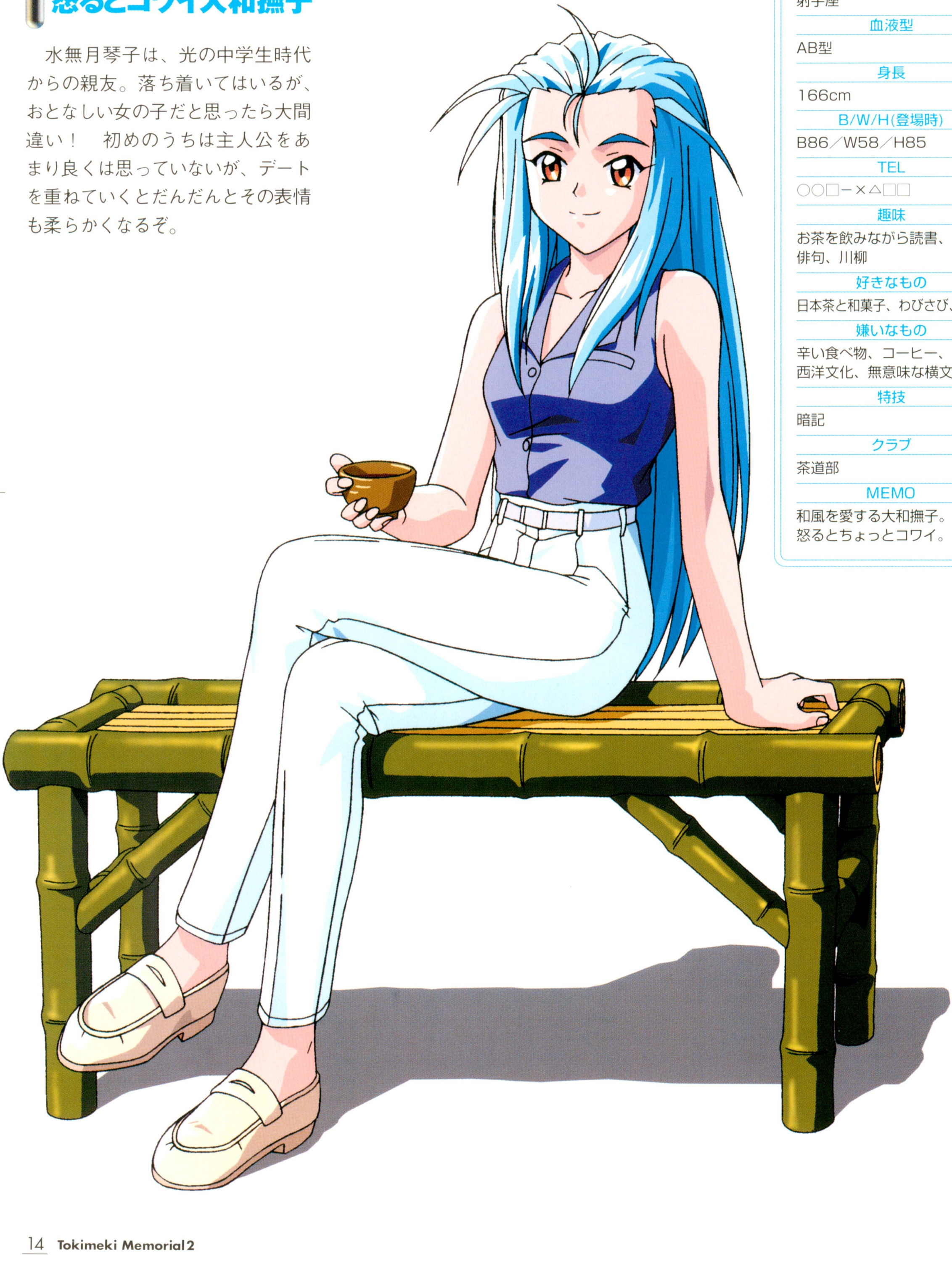
好きなもの
日本茶と和菓子、わびさび、風流

嫌いなもの
辛い食べ物、コーヒー、
西洋文化、無意味な横文字

特技
暗記

クラブ
茶道部

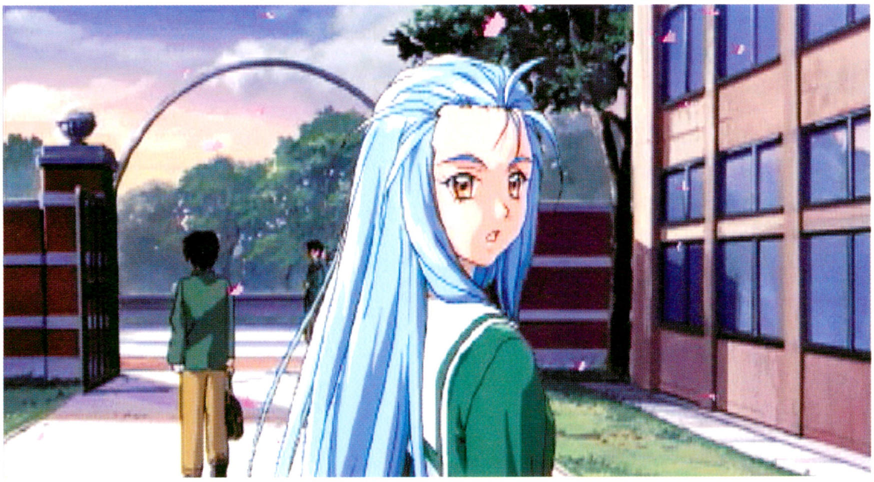
MEMO
和風を愛する大和撫子。
怒るとちょっとコワイ。



Kotoko Minaduki

出会い Encounter

入学してまもなく、校門の前で突然現れる琴子。それも「なんだかパッとしない男ねぇ」と言われ、主人公は何がなんだか分からない。初対面の相手に思ったことを言える琴子は、いろんな意味で魅力的な女性であるといえるだろう。



表情の変化

友好

普通

嫌い

出現条件

光と同じく、琴子にも出現条件はない。入学式後の最初の週に強制的に登場する女の子だ。匠から電話番号を聞いてデートに誘おう！

日本文化を愛する琴子。彼女と仲良くなるには茶道部に入るといいぞ。

性格&好み

Character&Fancy

琴子は、日本文化が大好きというように少し落ち着いた感じの女の子だ。風流を感じられるような場所や静かな場所が好きで、ごみごみした所は苦手なようだ。趣味は、俳句川柳を詠ったり、お茶を飲みながらゆっくり読書すること。

Checkpoint 要チェックポイント

彼女は外国かぶれしたものが嫌いなので、無意味な横文字や英語まじりの日本語は厳禁だ。デートの時もできるだけ横文字は使わないようにしよう。それから、いい加減な返事はかえって琴子の機嫌を損ねるだけなので、デートの時はよく考えて話すと良い。

Date Spot おすすめデートスポット

中央公園

ここは琴子のお気に入りの場所のひとつ。季節ごとに変わる並木道がオススメで、春は桜、秋は紅葉が楽しめる。

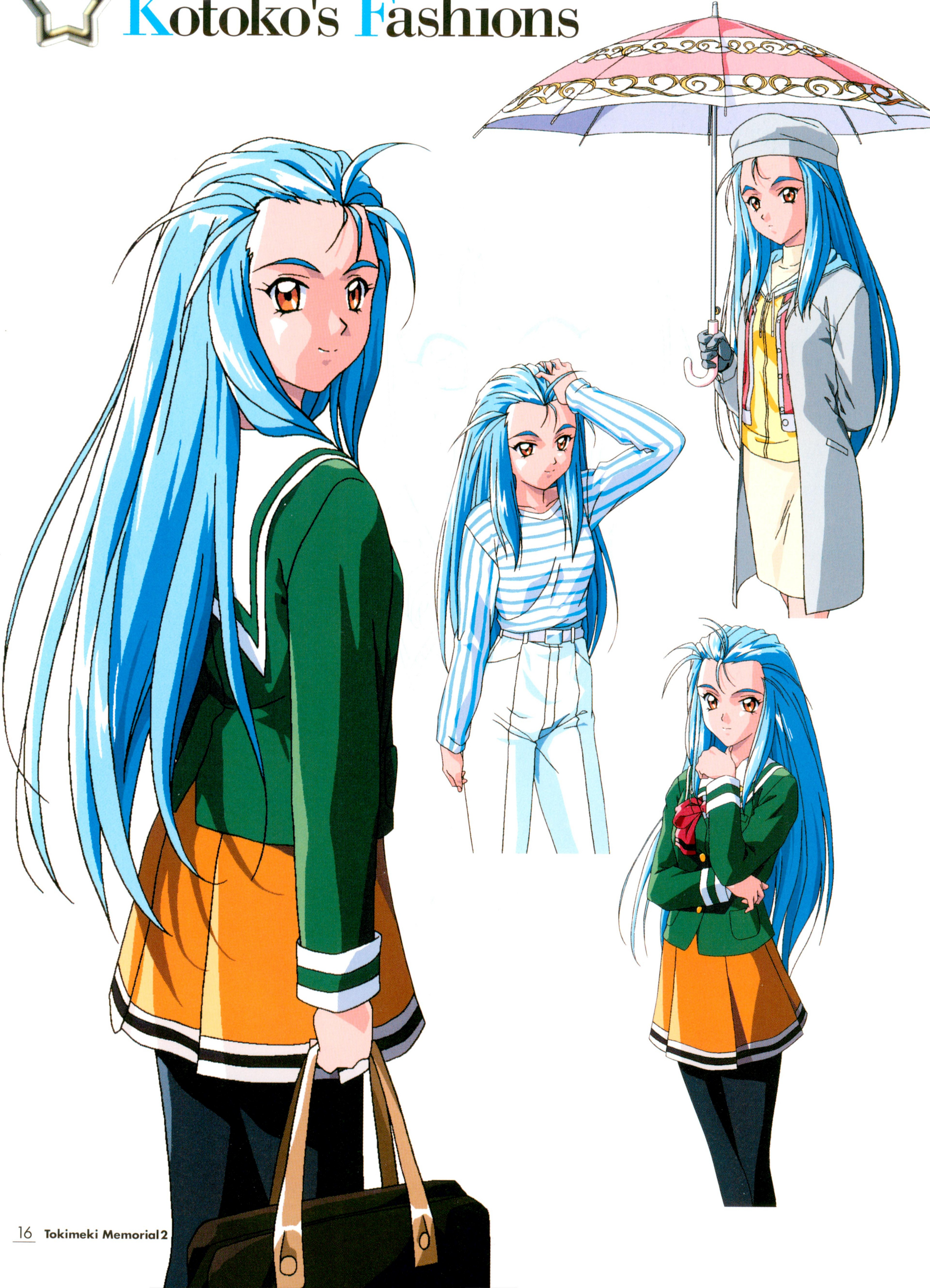
縁日

日本文化が大好きな琴子。当然、浴衣が着られる縁日は大好きなようだ。年に１度のお祭りなので、要チェック！

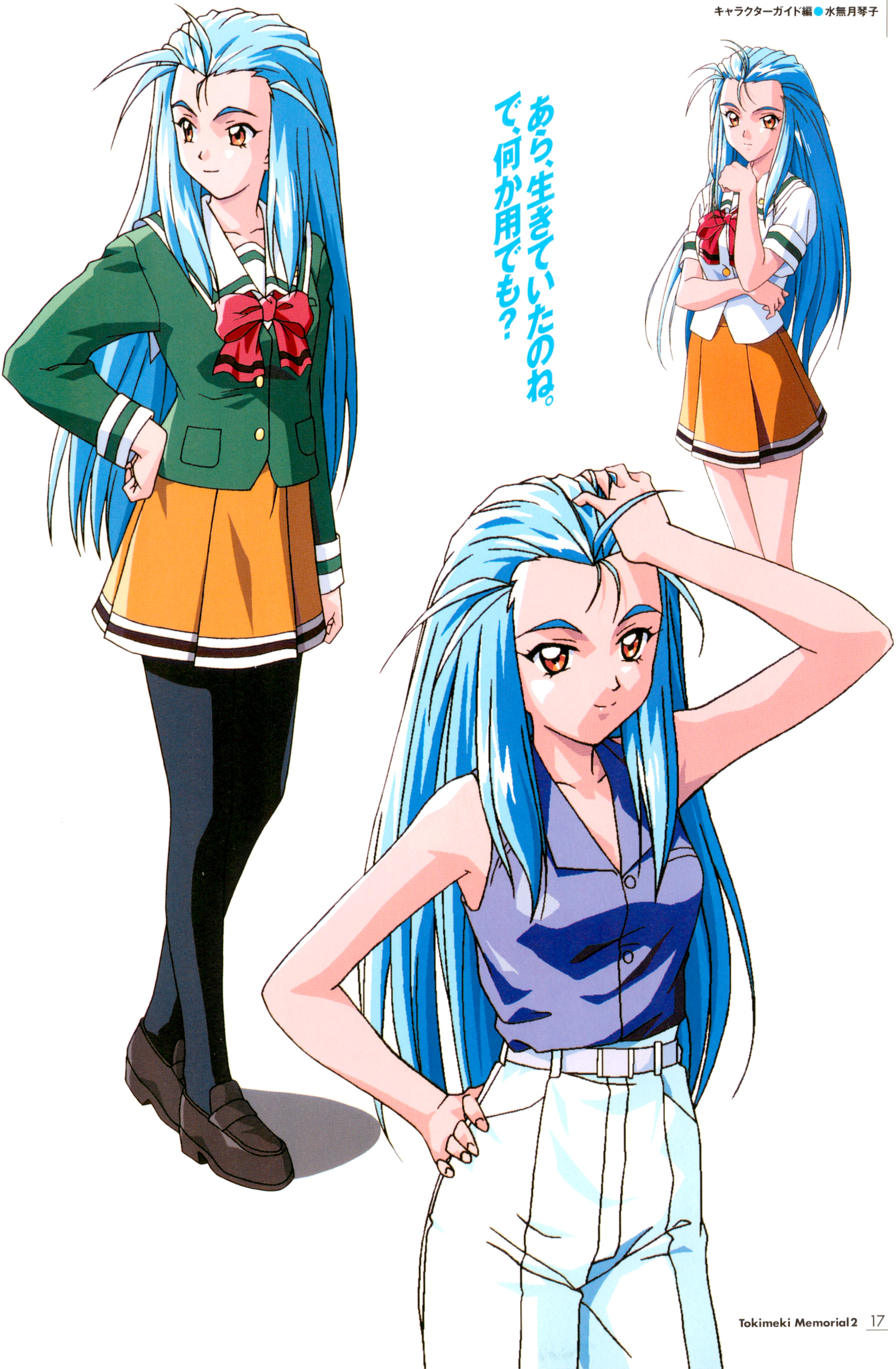
CHARACTER GUIDE

Kotoko Minaduki

Kotoko's Fashions



あら、生きていたのね。
で、何か用でも?



CHARACTER GUIDE

Miyuki Kotobuki

寿美幸

どんな不幸があってもめげない前向きな娘

おめでたい名前が付いているわりに、なぜかいろいろな災難にあってしまうちょっと運のない女の子。そのせいか自分って不幸なのでは？　と密かに思っている。

Profile

誕生日
1月1日
星座
山羊座
血液型
O型
身長
155cm
B/W/H(登場時)
B84／W56／H84
TEL
×△□−○×○×
趣味
アイドル系コンサートに行く、お参り・神頼み、カラオケ
好きな物
各種グッズ(グレイちゃん人形)
嫌いな物
不幸なこと、不幸の象徴となるもの、くじ
特技
些細なことでも幸せになれる、どんな事故でも大怪我をしない
クラブ
テニス部
MEMO
結構不幸だけど元気な娘。めげない性格。

Miyuki Kotobuki

出会い Encounter

学校に通学する途中ものすごい音が･･･。目の前で女の子がダンプカーにはねられた!?　「これくらい、いつものことだから　だいじょうぶ･･･」と言う女の子を保健室まで運ぶと･･･。車にはねられた女の子が寿さんだ。

表情の変化

友好

普通

嫌い

出現条件

1)テニス部の部活経験が一定値に達する。
2)容姿が80以上でお洒落コマンドを実行。
3)雑学が50以上で遊びコマンドを実行。

ゲーム開始後「容姿」を上げていれば、すぐに登場させることができるだろう。

CHARACTER GUIDE

性格&好み

Character & Fancy

キャラクターグッズのような、流行モノにはとっても敏感。ファッションも個性的だ。好きなことは、音楽に関すること。また、不幸が起こりそうなところに行くのを嫌がるようだ。

Checkpoint 要チェックポイント

彼女は自分が不幸だと思い込んでいるので、デートのときは、その不安を取り除いてあげよう。トキメキ度を大きく上げたいときは、アイドルのコンサートかカラオケだ。雑誌のコンサート情報はまめに見よう。また、カラオケではなんでも歌えるようにしておこう。

Date Spot おすすめデートスポット

カラオケBOX

彼女はかなりミーハーな娘なので、流行りの曲が大好き。たまにカラオケに誘うとトキメキ度を大きくあげられるぞ。

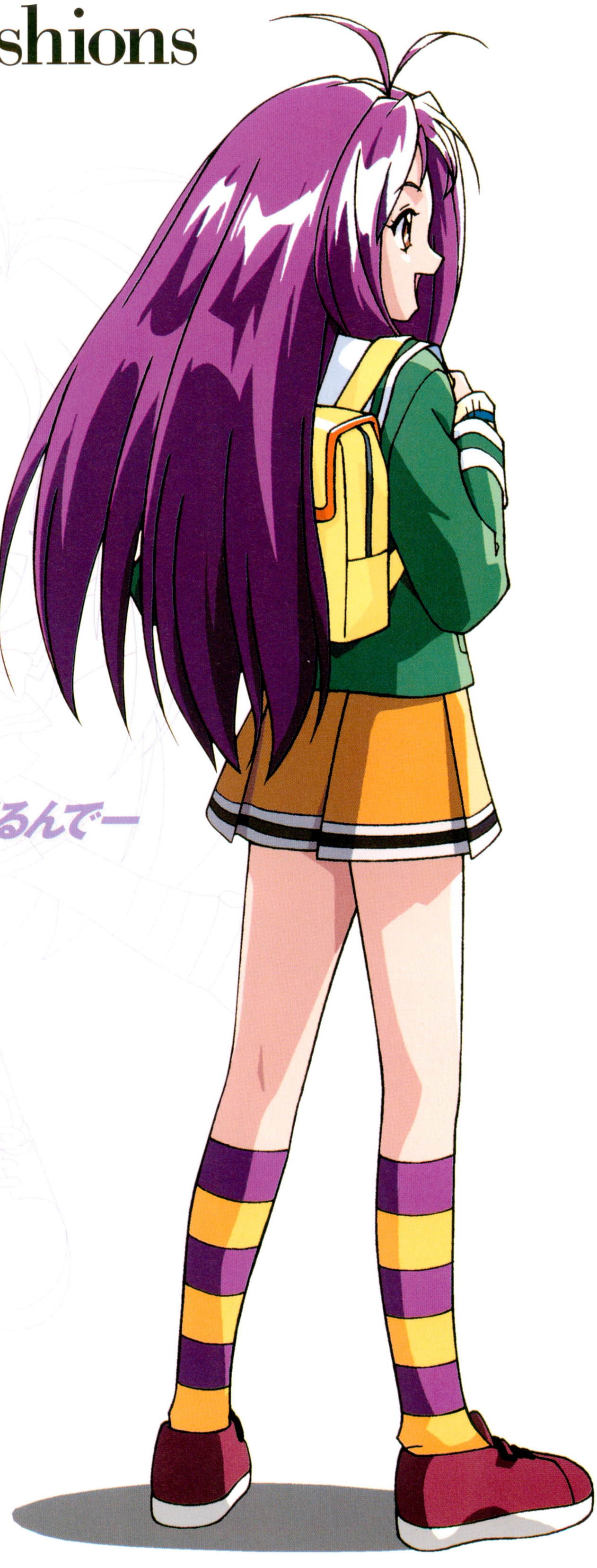
コンサート会場

コンサートに行くときは必ず公演内容を確認しておこう。間違ってもメタル系のコンサートには行ってはいけない。

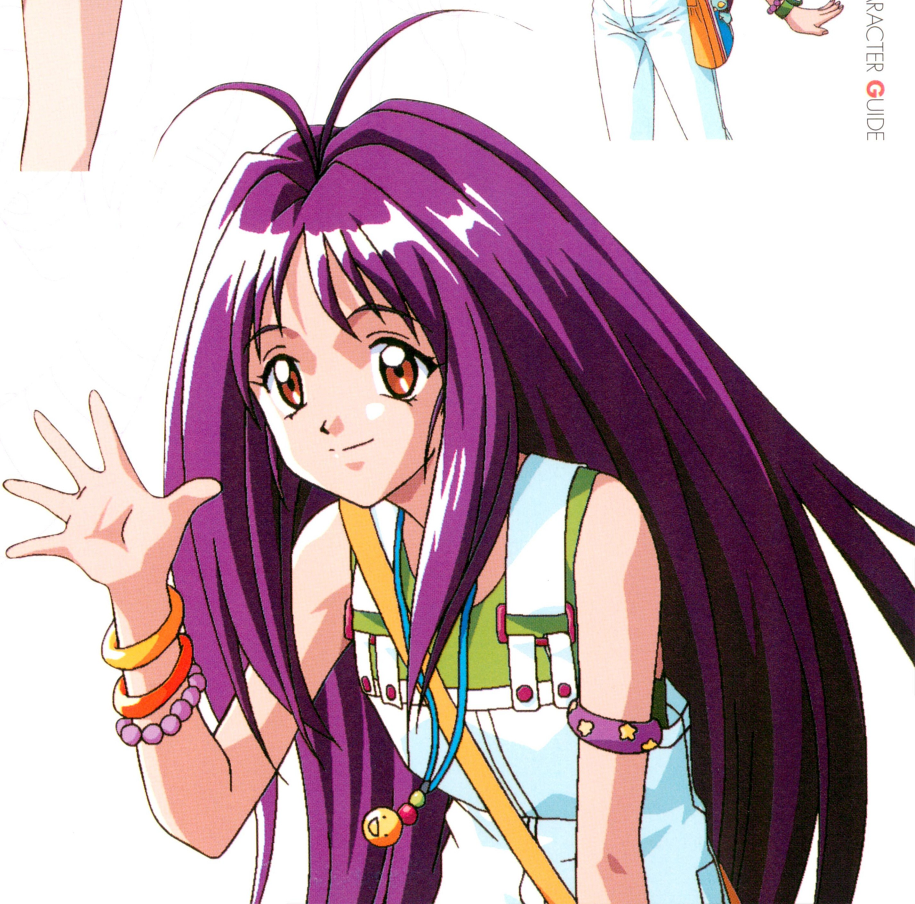
Miyuki Kotobuki

Miyuki's Fashions

いやー、別にこれくらい慣れてるんでー



はにゃ〜、だいじょうぶ、
だいじょうぶ…



Akane Ichimonji

一文字茜

家事にバイトに大忙しの働き盛りの女の子

両親が海外に出掛けてしまっているため、家には兄と二人きりの一文字さん。生活費は自分で稼がなければいけないうえに、家事も一人で全部こなしている彼女はモーレツに忙しい！
自由時間というものはあまり作れない状況のようだ。

Profile

誕生日	9月10日
星座	乙女座
血液型	O型
身長	159cm
B/W/H(登場時)	B90／W59／H87
TEL	△△□－△△△○
趣味	お菓子作り、カラオケ、ウィンドウショッピング
好きな物	兄、学校
嫌いな物	兄、軟派な人
特技	家事全般
クラブ	なし
MEMO	定食屋でバイト少女。 忙しいせいか勉強が苦手。

Akane Ichimonji

出会い Encounter

1年目以降、学校のある日に勉強をしていると、突然問題の解き方を聞いてくるという形で登場する。解き方を聞くだけ聞くと去って行ってしまうが、その後休日に匠に電話をすれば細かい情報を教えてもらえる。

表情の変化

友好

普通

嫌い

出現条件

文系と理系パラメータがそれぞれ50に達し、文系か理系コマンドを実行したとき。

1年目の6月前後から現われるので、そのころに集中的に勉強して出現させよう。

性格&好み

Character&Fancy

根性を重視しているので、「根性」パラメータを徹底的に上げておこう。また、文系・理系もある程度できないといけない。家庭事情もあり、デート先は低予算な場所から選ぶようにしたい。山やカラオケBOX、中央公園などがオススメ。

要チェックポイント Checkpoint

いつもバイトに追われている彼女にとって、何よりも大切なものはお金と時間。お金に関してはデート先を選ぶ際に気をつけてあげよう。デートも少ない自由時間を割いてくれているので、間違ってもすっぽかさないように。特に期末試験の後は要注意だ。

おすすめデートスポット Date Spot

山

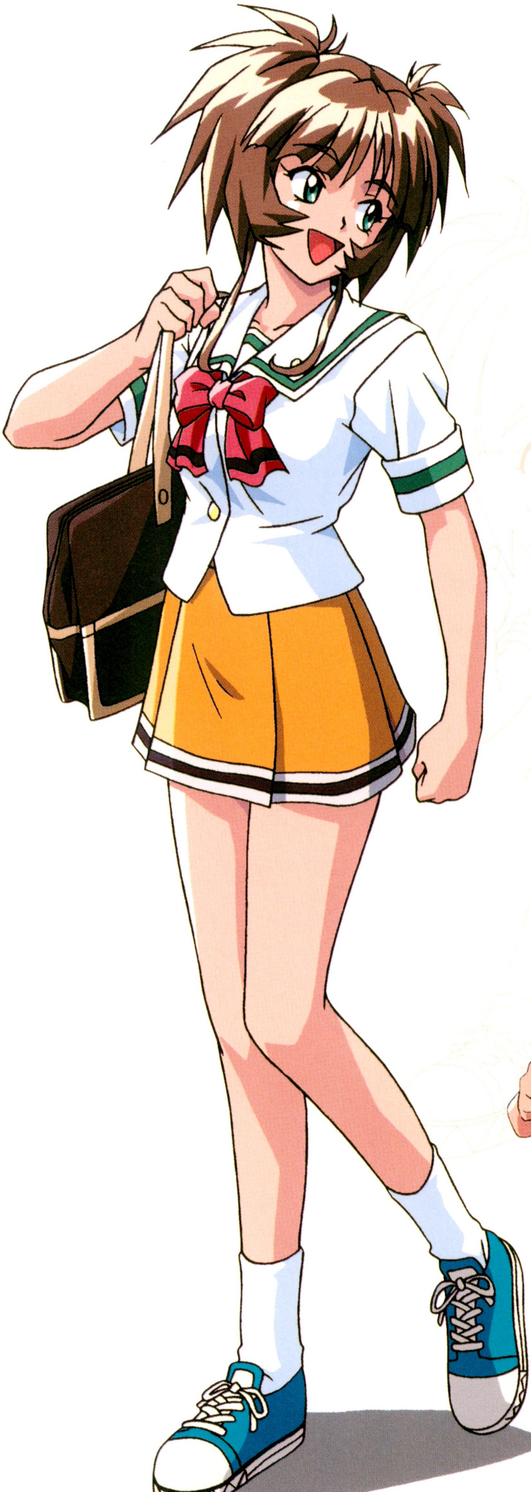
ゆったりと自然と語り合えるような場所が好きなので、秋の山はベストスポット！　忘れずに誘っておこう。

カラオケBOX

季節や天候を気にせずに、いつでも誘うことのできる便利な場所。よい評価ももらいやすいので覚えておこう。

Akane Ichimonji

Akane's Fashions



うん、いいよ。
でもバイトあるから、
ちょっとの間ね!

Miho Shirayuki

白雪美帆

妖精さんと会話する おっとり美少女

白雪美帆は空想好きのおっとりした女の子で、趣味でやっている占いは他の生徒たちの間でも良く当たると評判だ。何もない場所や空間によく話かけるが、本人曰く「妖精さんとお話ししているんですよ」との事。

Profile

誕生日
2月24日

星座
魚座

血液型
B型

身長
156cm

B/W/H(登場時)
B79／W56／H80

TEL
△○□−○×△△

趣味
アンティーク人形のコレクション、読書(絵本収集)、占い全般

好きなもの
かわいいもの

嫌いなもの
うるさいもの、ケバケバしいもの

特技
自分のペースに巻き込む、現実逃避

クラブ
演劇部

MEMO
夢見がちな占い娘。
本をよく読んでいる。

Miho Shirayuki

出会い Encounter

白雪美帆との出会いは、学校の廊下でぶつかった事から始まる。突然何かに気がついて頬を染め、あっという間にその場を立ち去ってしまうので、初めは名前も分からないのだが、美帆の話はそのすぐ後で匠から聞けるぞ。

表情の変化

友好

普通

嫌い

出現条件

文系が55か、芸術が50に達した時、それぞれのコマンドを実行したときに出現。もしくは演劇部の部活経験値が特定値に達した時。

美帆と仲良くなるには、彼女が所属している演劇部に入部するといいだろう。

CHARACTER GUIDE

性格&好み

Character&Fancy

彼女はロマンティストで、空想する事が大好きなメルヘン少女。自分の占いの結果を盲信しており、何でも占いに頼ることが多い。趣味はアンティーク人形と絵本の収集と占い全般で、可愛い物が大好きらしい。

Checkpoint 要チェックポイント

美帆の場合、自分の意見を言ってあげるというよりも、彼女のことを考えて話をすることが重要だ。乙女チックなフリルの洋服や妖精さんとの会話など、ちょっとついていけない部分もあるかもしれないが、温かく見守ってあげよう。

Date Spot おすすめデートスポット

ファンシーショップ

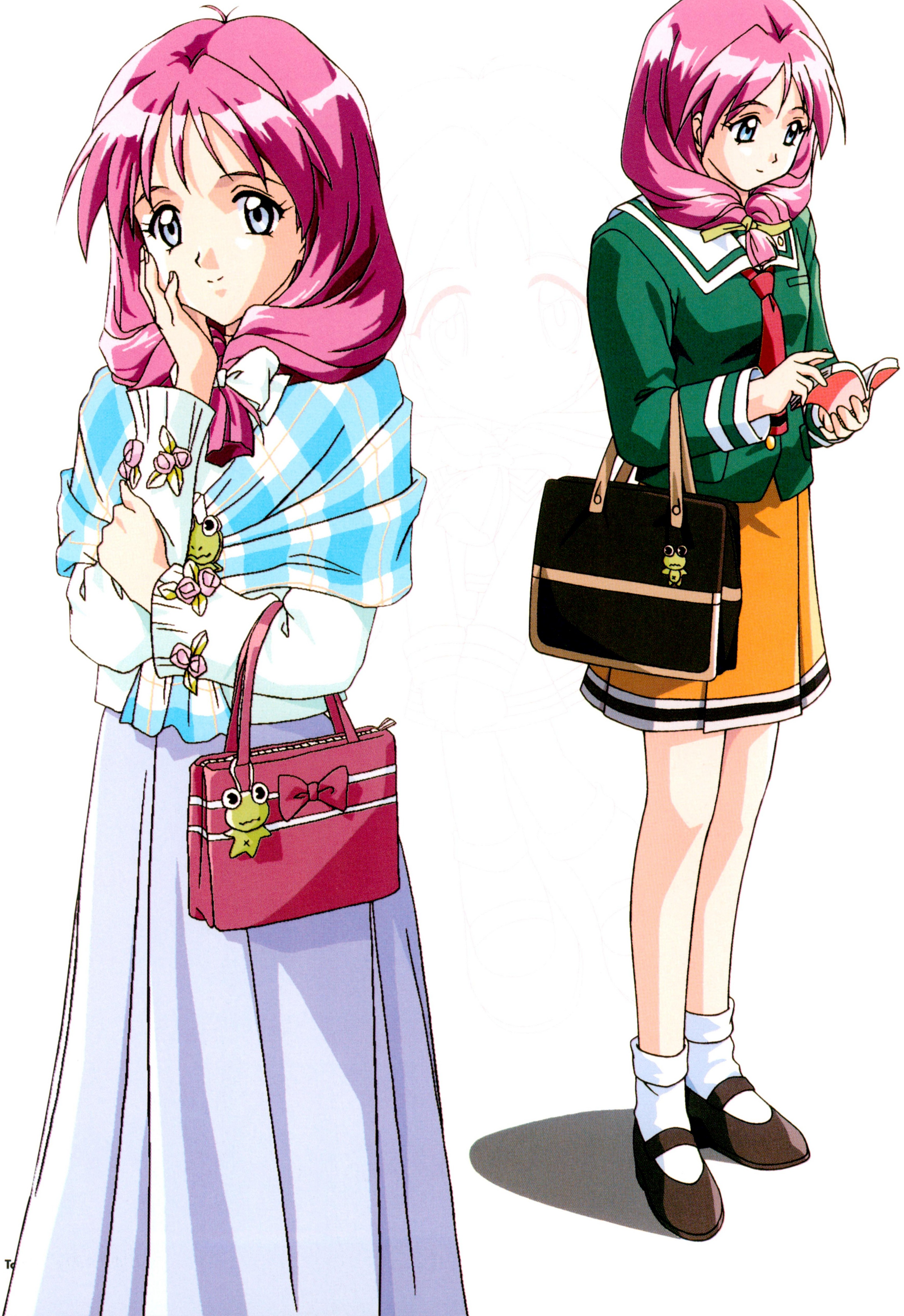
彼女の好きなケロケロでべそちゃんグッズを売っている所がここ。ファンシーショップは美帆のお気に入りのスポットだ。

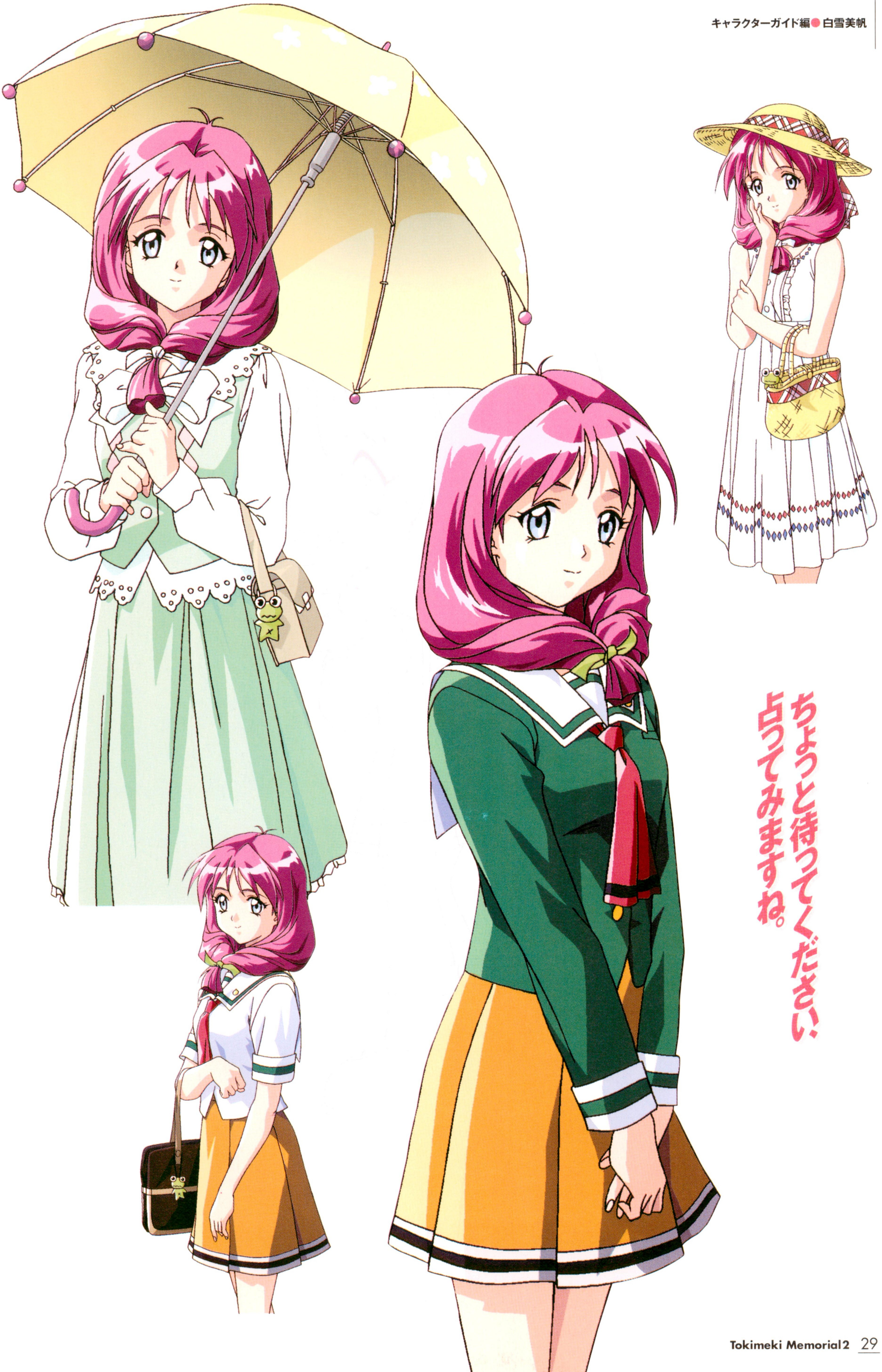
中央公園

この中央公園も美帆の好きな場所のひとつだ。並木道では、ロマンティストの美帆が喜ぶような選択をしよう！

Miho Shirayuki

Miho's Fashions





ちょっと待ってください、
占ってみますね。

Homura Akai

赤井ほむら

生徒会長は熱血少女

食う・寝る・遊ぶがモットーの、スチャラカ生徒会長。ひびきの高校始まって以来の問題生徒会長で、いつも騒ぎの中心にいる。じってとしている事が大の苦手という彼女につき合う方も、かなりのパワーが要求されるだろう。

Profile

誕生日	7月18日
星座	蟹座
血液型	B型
身長	149cm
B/W/H(登場時)	B72／W55／H74
TEL	××□－△○×△
趣味	食う・寝る・遊ぶ
好きな物	めし、寝ること
嫌いな物	勉強、じっとしていること、集団行動
特技	どこでも眠れる、会長キック
クラブ	生徒会
MEMO	泣く子も黙る生徒会長。食って、寝て、遊んでいる。

Homura Akai

出会い Encounter

ある日主人公が寝過ごしてしまったとき、遅刻気味の校門の前で出会う少女。それがひびきの高校現生徒会長、赤井ほむらその人なのである。体調を整えておけば会えるので、ゲームがはじまったら休養を連発しよう。

表情の変化

友好

普通

嫌い

出現条件

体調が110に達し、休養コマンドを実行したとき。もしくはストレスが25に達したとき。

休養コマンドを実行して遅刻する＝寝過ごした、と考えるのが妥当だろう。

性格&好み

Character&Fancy

底抜けに元気なほむらはとにかく楽しいところが大好きなので、デートはゲームセンターや遊園地がオススメだ。パラメータは彼女について行けるだけの運動能力と、楽しませられるだけの雑学が重要になる。

Checkpoint 要チェックポイント

バイタリティ溢れるほむらなので、とにかく彼女のパワーに押し負けないように、こちらもパワフルに対応しよう。また生徒会に入っている場合は、仕事をさぼって逃げ出そうとするほむらを遠慮容赦なく捕まえ、きっちり仕事をさせるように。

Date Spot おすすめデートスポット

ゲームセンター

ゲーセンは1番のお気に入り。ただしメダルコーナーはお気に召さないようなので、選択肢には注意しよう。

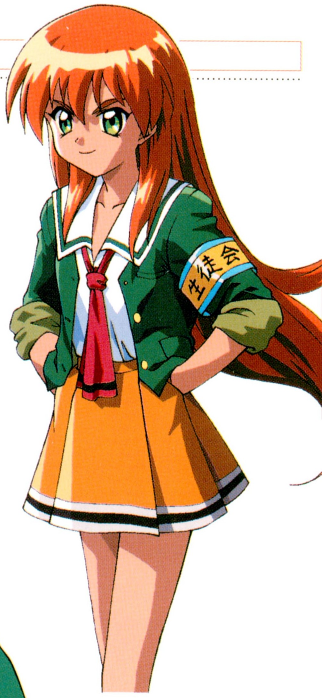
遊園地

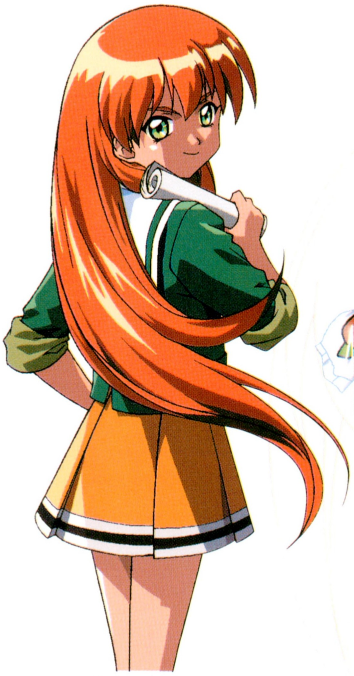
遊園地のアトラクションの中でも、最も派手に動きまわるジェットコースターがポイント高し。

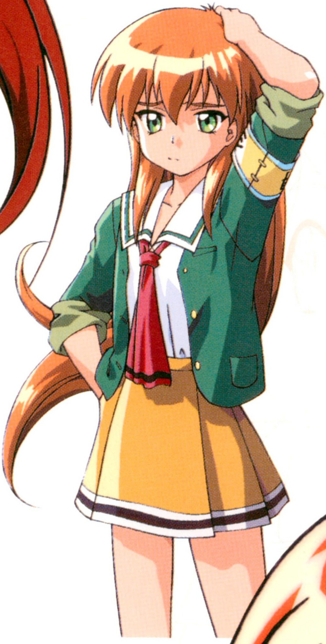
CHARACTER GUIDE

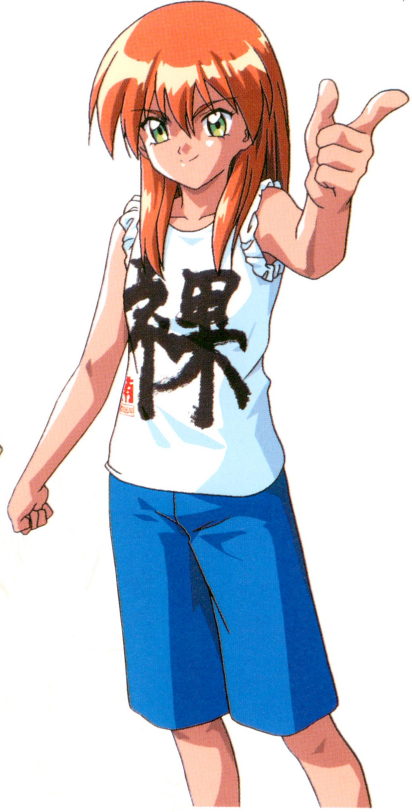
Homura Akai

Homura's Fashions









天が呼ぶ、地が呼ぶ、人が呼ぶ。
悪を倒せと俺を呼ぶ!
ひびきの高校生徒会長、
赤井ほむら 只今見参!!!

Kaori Yae

八重花桜梨

孤独な瞳に映るものは…？

口数が少なく、クラスの中でも孤独。極力人との接触を避ける少女。いつもさみしげな目線を向け、かたくなに他人を拒む彼女……それでも、君は彼女に声をかけてあげられるだろうか……？

Profile

誕生日	5月20日
星座	牡牛座
血液型	A型
身長	169cm
B/W/H(登場時)	B86／W61／H88
TEL	○×□－○△××
趣味	自然とたわむれること
好きな物	熱帯魚、猫、自然
嫌いな物	犬、悪口・陰口、嘘・偽善
特技	？
クラブ	なし
MEMO	スポーツマンっぽいけど暗い娘。極力、人と交わろうとしない。

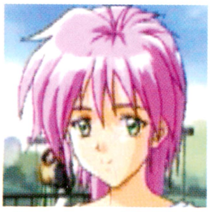
Kaori Yae

出会い Encounter

運動能力が高まった状態で「運動」コマンドを実行すると、屋上でたたずむ花桜梨を発見できる。ここで彼女に声をかければ晴れてお知り合いになれるのだ。後は匠に電話して詳しい情報を聞き出しておこう。

表情の変化

友好



普通

嫌い

出現条件

運動パラメータが70に達し、運動コマンドを実行したとき。

登場時の選択肢を間違えても、条件さえ合えば登場イベントは何度か発生する。

性格&好み

Character&Fancy

花桜梨は静かなところが好きなので、騒がしいデートスポットに誘うのは禁物。なるべく落ち着けるような場所にエスコートしてあげよう。注目しているパラメータは文系、理系、芸術などの勉強全般。

Checkpoint 要チェックポイント

人との接触を避けているフシがあるので、そんな彼女と仲良くなるのは至難の技。花桜梨は自然が好きなようなので、まずはそういった場所に誘って徐々に信用を勝ち取っていこう。ただし、人工的に作られた自然を嫌がる場合もあるので注意が必要だ。

Date Spot おすすめデートスポット

水族館

水族館では良い印象を与えることができる。ただし、ペンギンショーはあまりお気に召さないようなので注意。

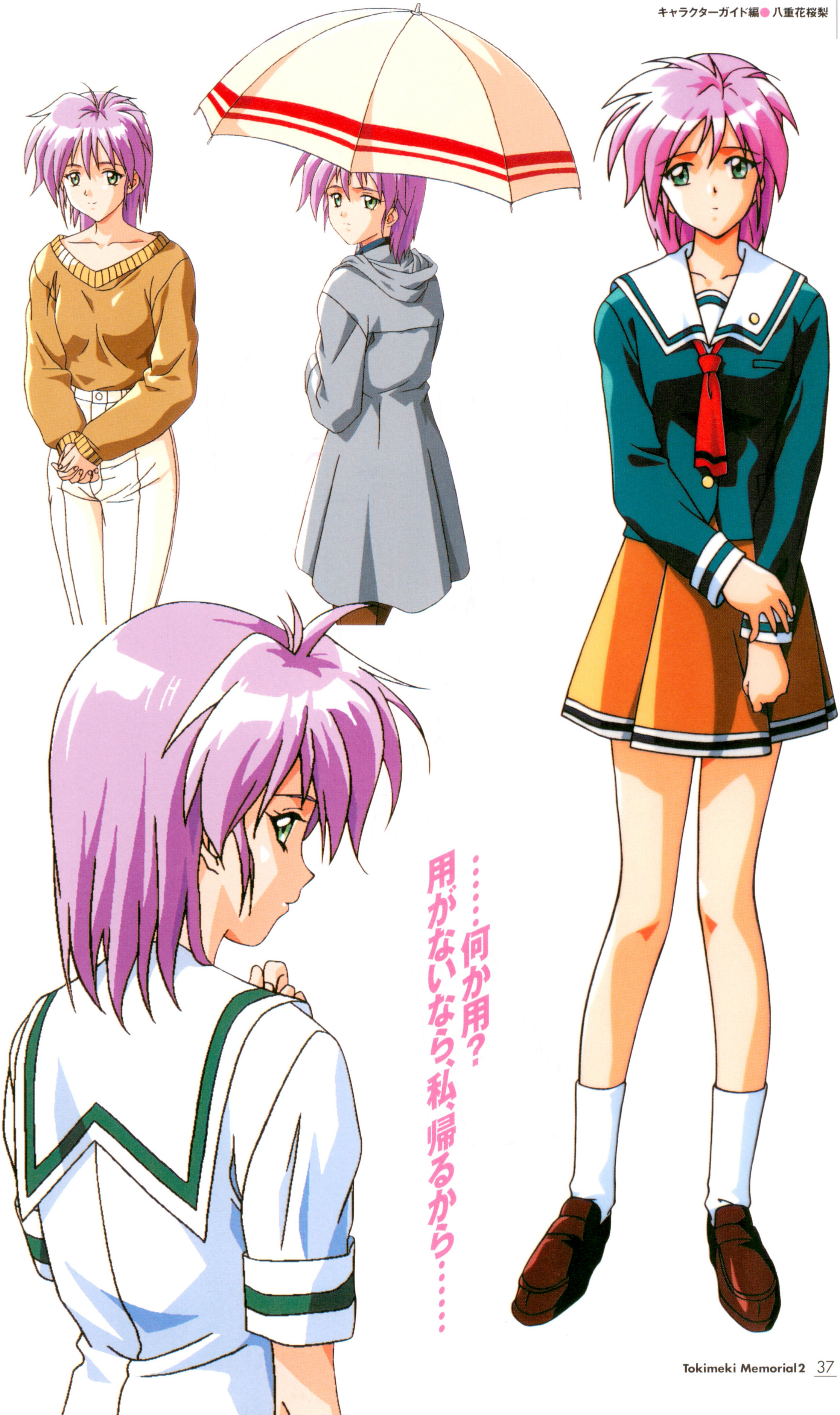
ショッピング街

ショッピング街のような普段行きそうにない場所でも、優しく背中を押してあげれば喜んでくれる。

CHARACTER GUIDE

Kaori Yae

Kaori's Fashions

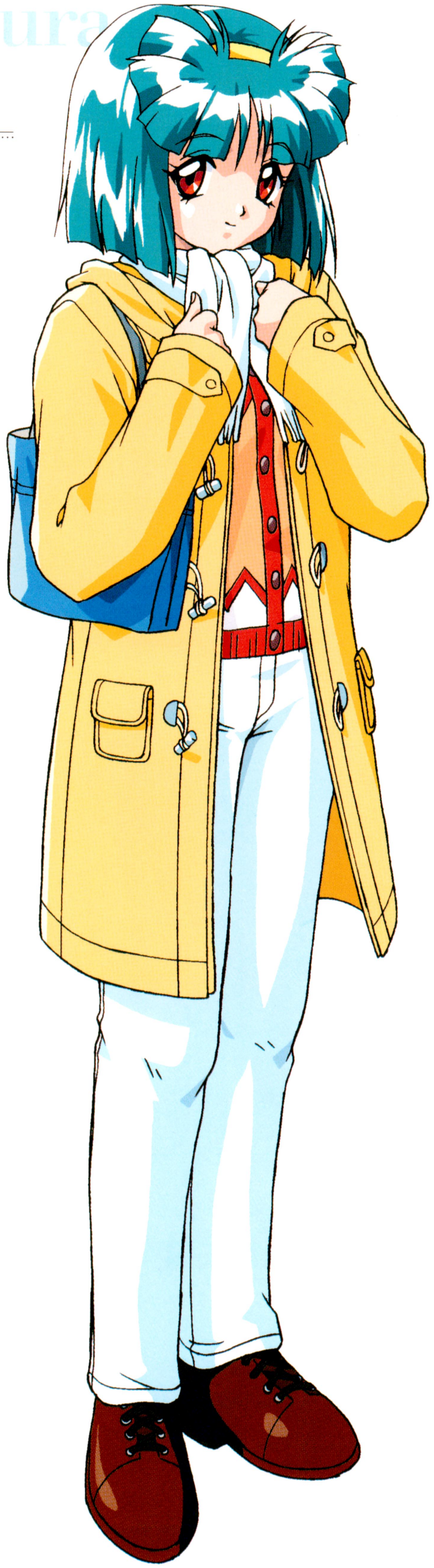

……何か用？
用がないなら、私、帰るから……

Kaedeko Sakura

佐倉楓子

ちょっぴりドジな野球部のマネージャー

人の世話をするのが好きな優しい女の子。世話好きがこうじて、野球部のマネージャーをしている。張り切りすぎて失敗してしまう少々ドジなところもある。また、奥手なところがあるので、本心がなかなか言えないことも･･･。



Profile

誕生日
11月14日

星座
蠍座

血液型
O型

身長
154cm

B/W/H(登場時)
B86／W60／H86

TEL
○×□－××○△

趣味
ポストカード収集、手芸全般

好きな物
野球、は虫類

嫌いな物
体重計、毛虫

特技
裁縫

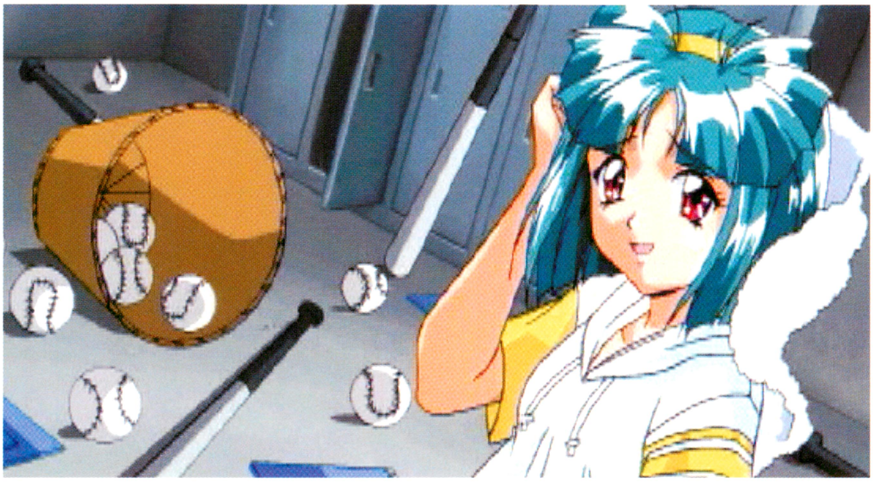
クラブ
野球部

MEMO
うちの野球部のマネージャー。
結構、ドジをやるらしい。

Kaedeko Sakura

出会い Encounter

野球部に入部したあと、クラブ活動をしようとすると、部室の方からものすごい音がした。駆けつけてみると野球道具の中に女の子が･･･。埋もれていた子が佐倉さんだ。また、野球部に入部していない場合は、廊下で偶然出会うことになる。



表情の変化

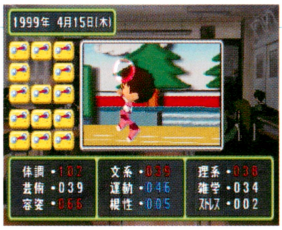
友好

普通

嫌い

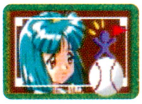
出現条件

1)野球部の部活経験が一定値に達する。
2)根性値が30以上に達すると、学校の廊下で偶然出会う。



手っ取り早く出現させたいなら、野球部に入ろう。彼女のドジな一面を見られるぞ。

性格&好み



Character&Fancy

野球部のマネージャーらしくスポーツを見るのも大好き。可愛い便せんやポストカードを集めたりと女の子らしい趣味も持っている。そして意外にも絶叫マシーンが大好きなのだ。嫌いなところは寂しい場所らしい･･･。

Checkpoint 要チェックポイント

デートのときはガンガンこちらがリードしていこう。デートの場所は美術館などの静かなところよりも、人のたくさんいるにぎやかなところに行くようにしよう。また、デートのときの会話では、非常識なことを絶対に言ってはいけない。一発で嫌われてしまうぞ。

Date Spot おすすめデートスポット

遊園地

遊園地に行ったら真っ先にジェットコースターに乗ろう。乗った後の感想も、良かったと伝えよう。

ファンシーショップ

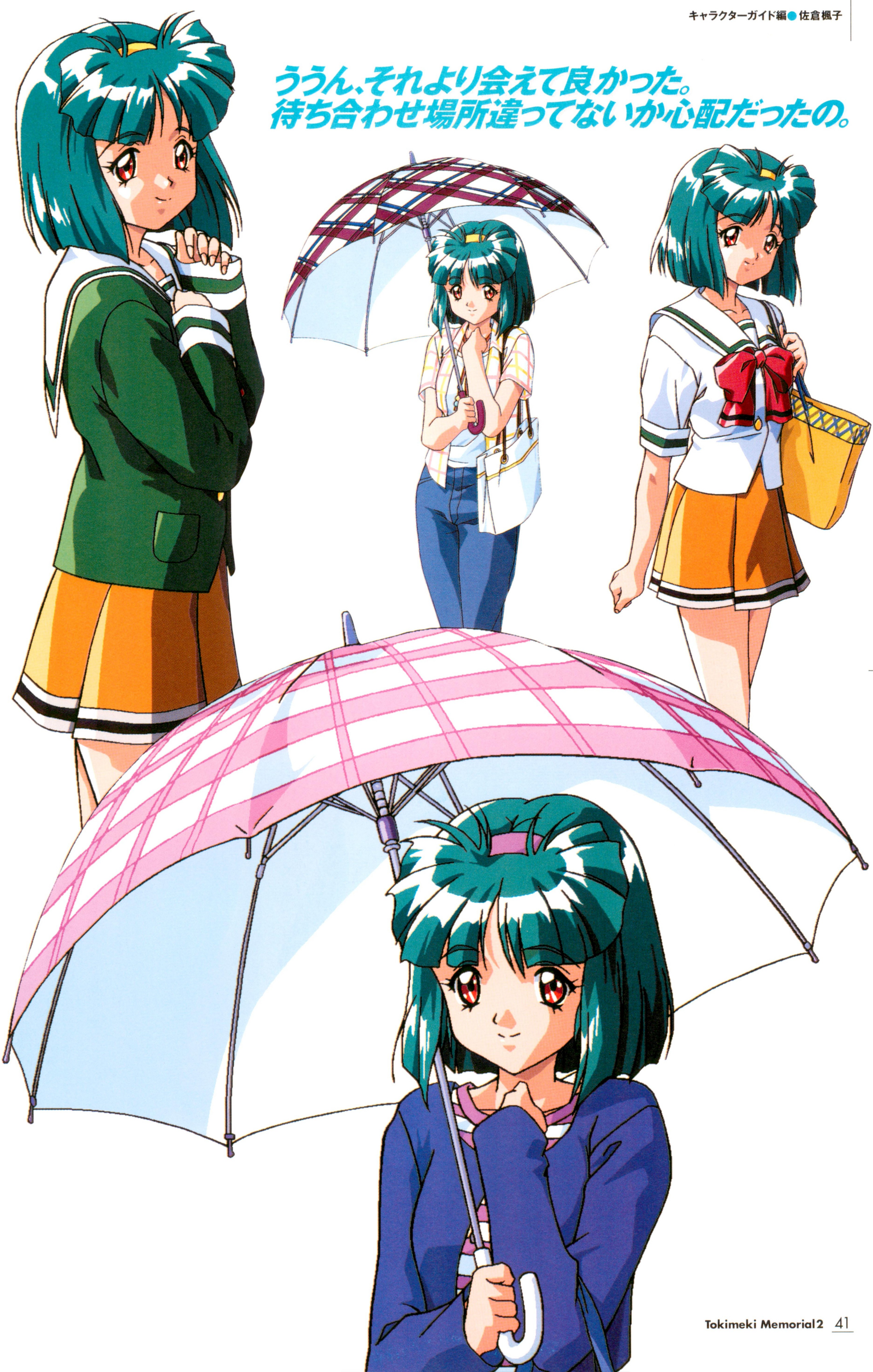
ショッピングに行ったら、迷わずファンシーショップに行こう。彼女の想像を裏切らなければ好印象を与えられるぞ。

Kaedeko Sakura

Kaedeko's Fashions

頑張ってね。ここで応援してるから〜っ！

ううん、それより会えて良かった。
待ち合わせ場所違ってないか心配だったの。



Mei Ijuin

伊集院メイ

向かう所敵ナシ!
超サイバーお嬢様

前作で登場した伊集院レイの妹がこの伊集院メイ。1年後輩として入学してくるぞ。高慢な所はレイそっくりだが、意外に世間知らずで抜けていたりする。コンピュータやメカに詳しい。

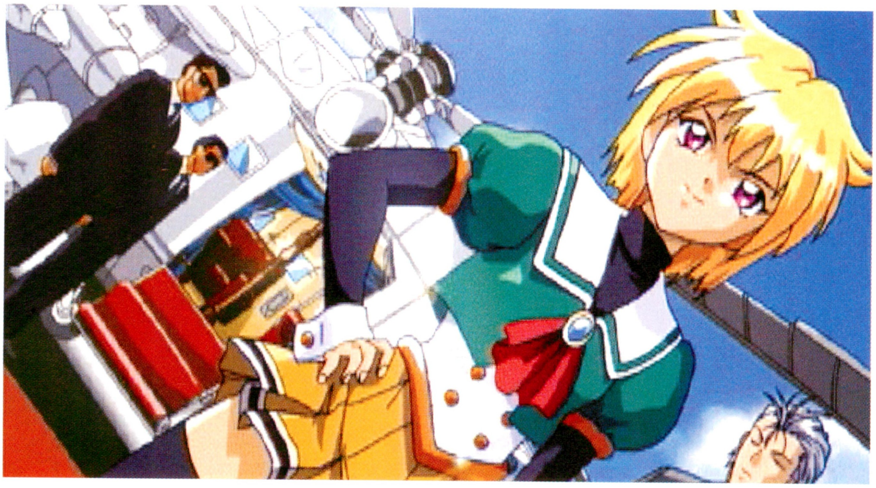
Profile

誕生日	10月28日
星座	蠍座
血液型	AB型
身長	149cm
B/W/H(登場時)	B72/W55/H73
TEL	○△×−○×△○
趣味	ブランド品集め、庶民を見下す事
好きなもの	すばらしい自分、マンゴスチン
嫌いなもの	人ごみ、我慢、ネギ
特技	わがままを通す
クラブ	電脳部
MEMO	あの伊集院家の令嬢。 可愛いけど、超わがまま。

Mei Ijuin

出会い Encounter

伊集院メイとの出会いは、２年目の入学式の日。朝、主人公が学校にやってくると、中庭に伊集院家の家紋が入ったヘリコプターが止まっており、中からメイが降りてくる。そして、突然主人公がメイの鞄持ちをさせられてしまうのだ。



表情の変化

友好

普通

嫌い

出現条件

光や華澄・琴子同様、メイの場合も出現条件はないが、メイが入学してきた時点で以前あった科学部は、電脳部に変わってしまう。

学年が違うので普段は一緒にならないメイ。仲良くなるには電脳部に入ろう。

性格&好み

Character&Fancy

メイは大財閥伊集院家のお嬢様なだけあって、わがままで我慢するのが大嫌い。蝶よ花よと育てられたせいか、「電脳関係はやたら詳しいが世間知らず」という、何とも変わった女の子なので、始めはいろんな所に連れて行ってあげよう！

Checkpoint 要チェックポイント

「世間知らずなお嬢様」とはいっても、メイは必要最低限の教養は身に付けている。質問されたことに対していい加減な答えは絶対にしないようにしよう。デートに誘う時は、お嬢様が普段は出掛けられないような庶民的な場所を中心に選ぶといいぞ。

Date Spot おすすめデートスポット

ジャンク屋

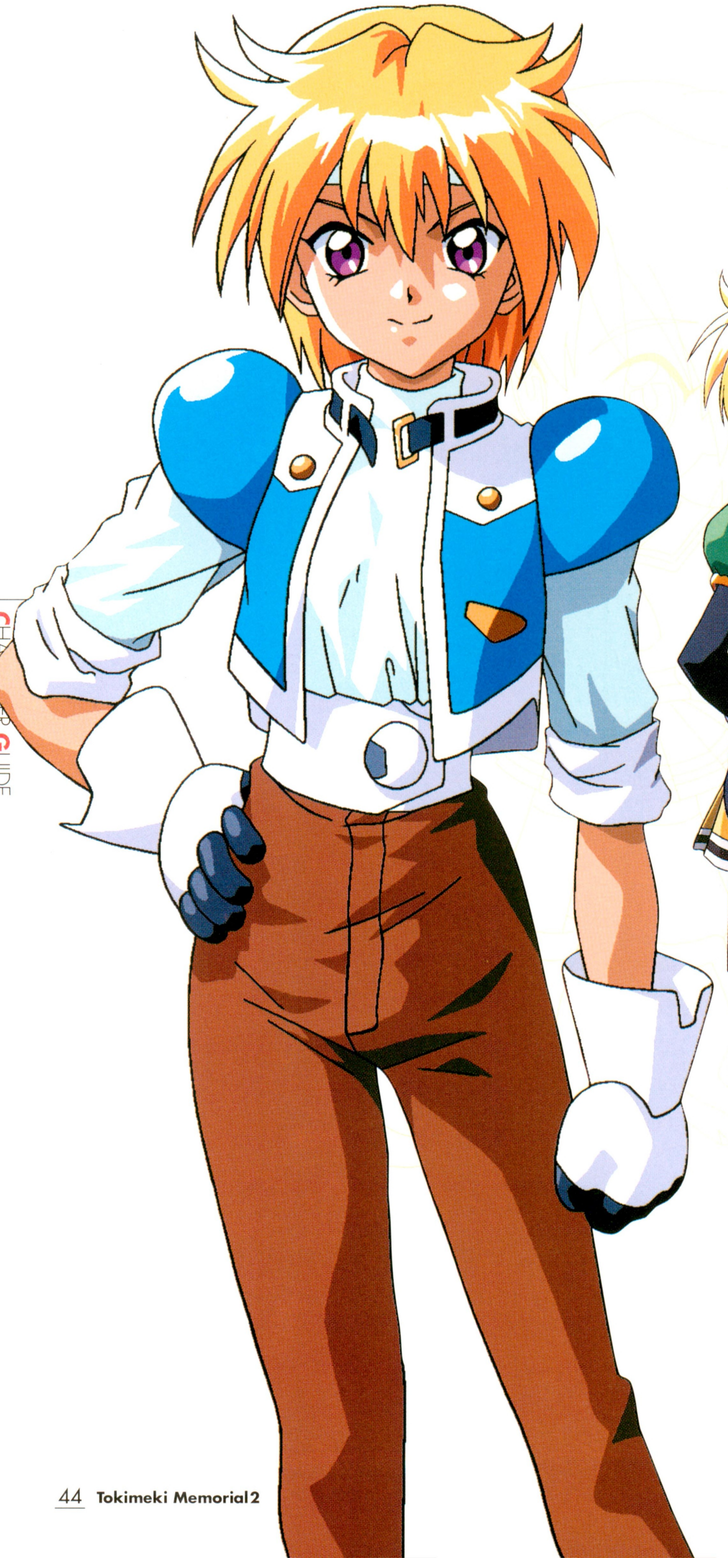
メカが好きなメイにはまさにピッタリの場所と言っていいだろう。行く場所に困ったらとりあえずここへGO！

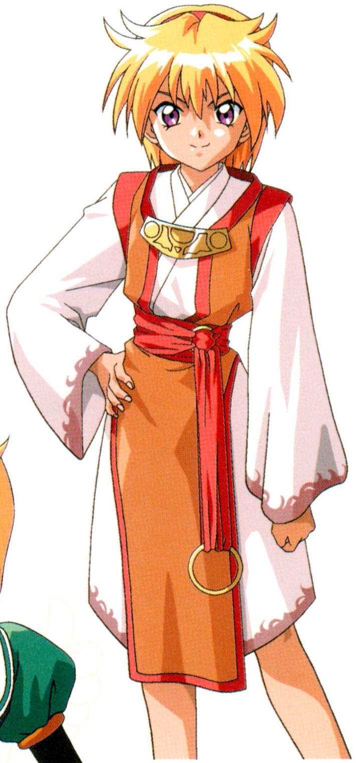
ゲームセンター

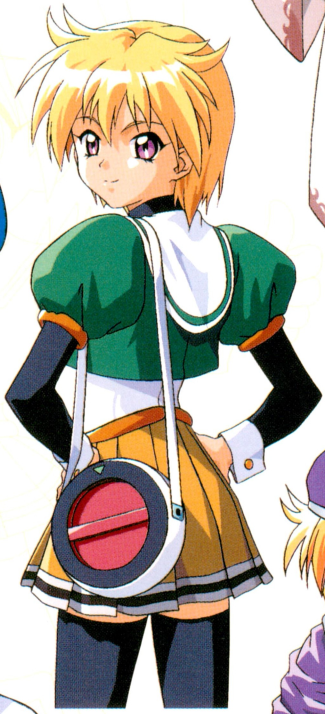
ゲームセンターもメイが好きな場所だ。遊びに行くのなら、メダルゲームよりもビデオゲームの方がいいだろう。

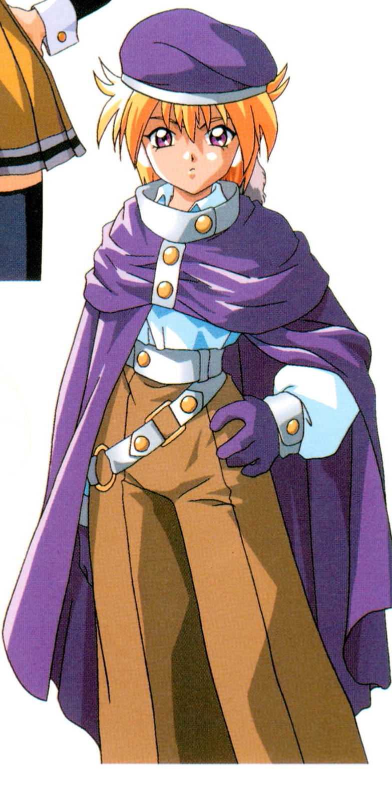
CHARACTER GUIDE

Mei's Fashions









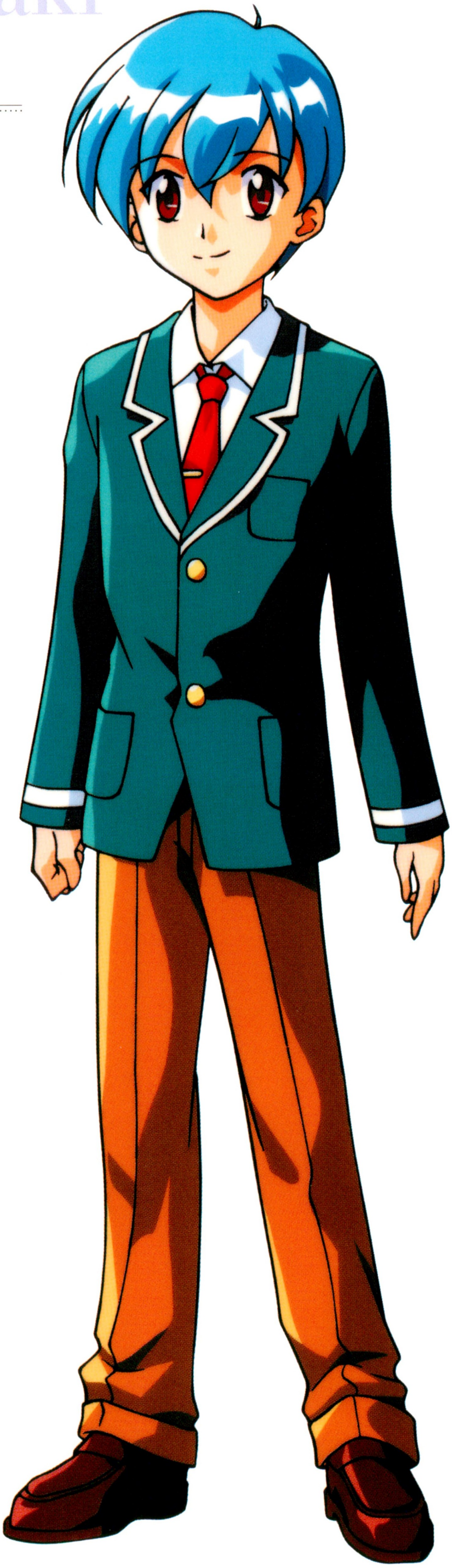
なかなか運のいいヤツだな。
よかろう、つき合ってやるぞ。

Takumi Sakaki

坂城匠

女の子みたいな かわいい小悪魔

匠は、女の子と勘違いするほど可愛い顔をしているが、実はかなりの女の子ウォッチャー。気になる女の子の情報も、電話番号からスリーサイズまで教えてくれる心強い友達だが、同じ女の子を好きになると超強力なライバルになるので要注意!!



Profile

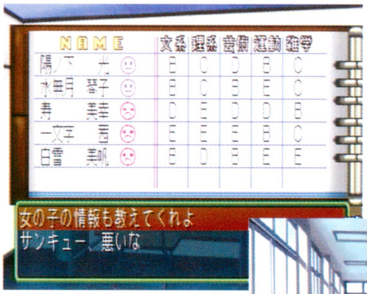
誕生日
9月6日
星座
乙女座
血液型
AB型
身長
153cm
TEL
×△□－△○×△
趣味
女の子の情報収集
好きな物
リストウオッチ、クリームソーダ
嫌いな物
時間の無駄
特技
巧みな話術
クラブ
なし
MEMO
俺、可愛い匠君。 女の子の情報ならまかせてよ!

Takumi Sakaki

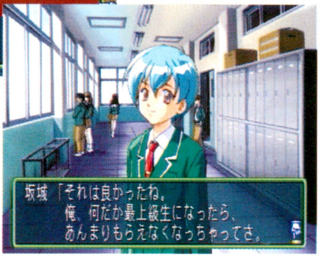
出会い Encounter

匠との出会いは、教室で匠に声をかけられたことから始まる。どうやら彼は光と主人公の関係が気になって声をかけたらしい。「女の子の情報は俺に任せてよ」と主人公に言う匠は、前作の好雄的存在であるといえるだろう。

困ったら匠へ電話！

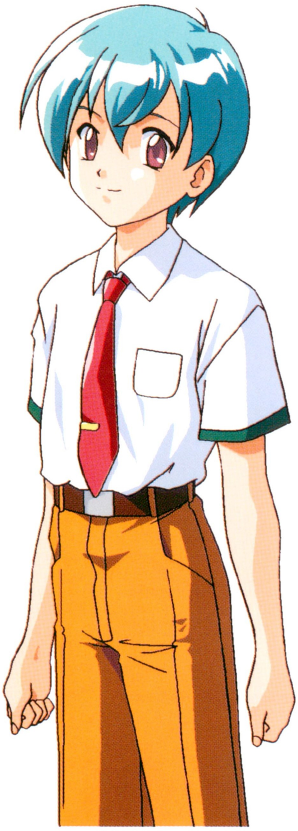


女の子と知り合ったら、まずは匠に電話しよう。どこから仕入れているかは謎だが、いろんな情報を教えてくれるぞ！



匠はなぜか女の子にモテる。理由は「匠君、可愛い～!!」という女の子の声から想像はつくのだが、やはり釈然としない。

で、何について聞きたいの？

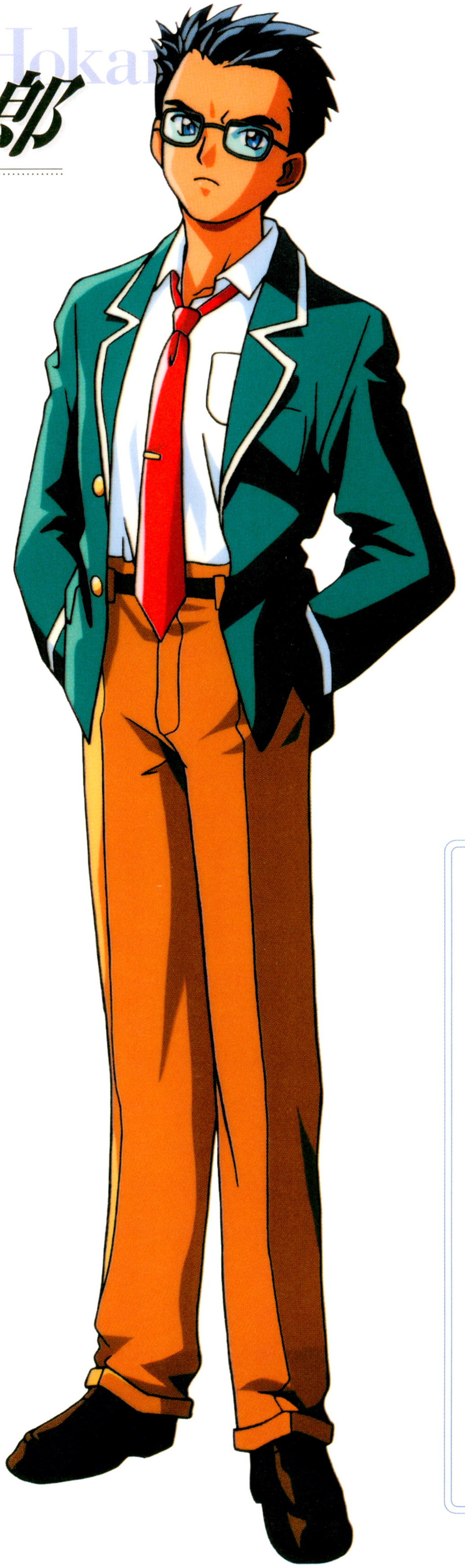


CHARACTER GUIDE

穂刈純一郎

名前と同じように「純」な日本男児

純一郎は、そのあだ名の通り「純情」そのもの。女の子の事に関しては限りなく奥手で、バレンタインデーに女の子からチョコをもらっただけで耳まで真っ赤になってしまう。同じ女の子を好きになると、純もやはり手強いライバルになるぞ！



Profile

誕生日
5月5日
星座
牡牛座
血液型
A型
身長
175cm
TEL
○○□－△△××
趣味
剣道、植物を育てる事
好きな物
米、手作りのもの
嫌いな物
ヘビ、ナルシスト
特技
剣道
クラブ
剣道部
MEMO
純情一直線な奴。剣道部員。からかうと面白い奴。

Junichiro Hokari

出会い Encounter

純一郎も、匠と一緒に知り合う友達。剣道をしている時は凛々しく、男らしい一面をみせているのだが、女の子の話題になると動揺してしまう。そんな反応が面白いらしく、匠にはいつもからかわれている。主人公の剣道の練習試合には応援に来てくれるぞ。

純も、匠からこのひびきの高校の鐘の伝説を聞いて、実現させようと考えているようだ。できれば応援してあげたいのだが……。

ホワイトデーのお返しのことを聞いただけで赤くなる純は、ある意味可愛いヤツ。

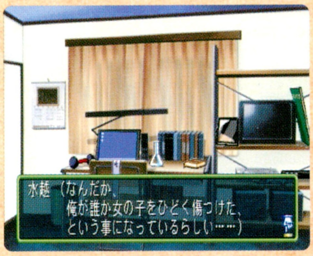
いつも匠にからかわれているがいっこうに仕返しできそうにない純。逆襲の日はあるのか？

お役立ち豆知識 1 爆弾の対処方法と女の子の出現調整法

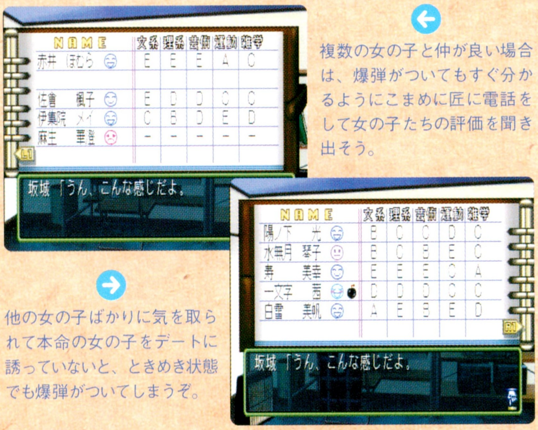
COLUMN

爆弾を時間をかけずに対処する方法

ある程度仲良くなっている女の子とデートしていないと発生するのがこの爆弾。発生時には、「女の子に冷たいという悪い噂が流れているらしい」というメッセージが聞けるので、匠に電話して評価を聞いてみよう。爆弾がついている女の子を確認したら、デートをして爆弾を消さなければならない。運悪く休みがない場合は、下校時に女の子を見かけたら声をかけるようにしよう。声をかけることによって傷ついた女の子がわかったりするので、帰り際に誰かをみかけたら、絶対見逃さないように。デートの誘いは断られないように、その娘の好みに合った場所に誘うようにしよう。



左の画面のような文章が出たときは気を付けよう。この状態で一定時間放っておくと、爆弾が爆発して、他の女の子たちの評価も下げる事になるぞ。



複数の女の子と仲が良い場合は、爆弾がついてもすぐ分かるようにこまめに匠に電話をして女の子たちの評価を聞き出そう。

他の女の子ばかりに気を取られて本命の女の子をデートに誘っていないと、ときめき状態でも爆弾がついてしまうぞ。

女の子を出現させないための方法

お目当ての女の子が最初から決まっている場合は、たくさんの女の子を出現させるより、ある程度絞った方が攻略しやすい。必ず登場する女の子を除いては、パラメータを調節する事によって出現させないようにすることも可能なのだ。女の子の出現期間はだいたい2年生の秋から冬まであたりだが、お目当てのキャラによってはパラメータが一定の数値にならないと、ときめき状態にならない子もいるので気をつけなければいけない。出したくないキャラが出現しなくなるまではデートで友好状態を保ち、数値を上げるのはそれ以降というように、計画性を持ってプレイすることが大切だぞ。

例をあげるとすれば、ほむらを登場させたい場合、体調が110以上あるときに、休養コマンドを選択すると……。

平日に登場する。しかし、これを防ぎたい場合は体調をそれ以下に保っていればいいのだ。他の娘についても同じ事が言えるぞ。

一番最初の主人公のパラメータから数値を動かさなければ、強制的に出現するキャラクター以外は出現してこない。これを基本にしよう。

平日コマンドの相殺効果をうまく利用しよう。どれを選択すればどのパラメータが上下するのかは、プレイしていくうちにだんだんと分かってくるはずだ。

Tokimeki Memorial 2

ゲームシステム編

GAME SYSTEM

ここからはゲームの流れなど、基本的なゲームシステムを解説していく。一通り目を通しておけば、スムーズにゲームを進められるようになるだろう。本作品が初めての人はもちろん、前作の経験者も新要素についても記載されているのでぜひ読んでほしい。

Game Explanation

ときめきメモリアル2

ゲームの目的

【ひびきの高校の3年間で女の子と仲良くなろう!!】

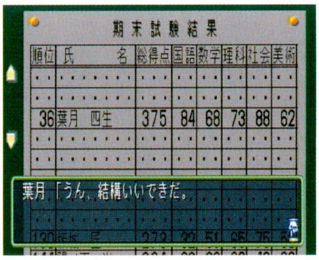
主人公はひびきの高校に入学したての高校１年生。これからの３年間をどうすごし、どんな卒業式を迎えるのか。これらはすべてプレイヤー諸氏の自由なのである。

それでもあえて言おう。このゲームの目的とは、女の子と仲良くなることだと！　ゲームの期間は長いようで短い、高校生活３年間。この限られた時間で自分をみがき、気に入った女の子と少しでも一緒に行動して好感度を上げていこう！

ひびきの高校で出会うのは素敵な女性たち。さあ、あなたは誰と仲良くなろう？

学校活動も忘れずに…

主人公は学生である。ゆえに勉学をおろそかにすることはできない。それに女の子達は君の成績をチェックしていて、頑張ればそれだけ自分の評価を上げることができるのだ。ほかに学校行事でも女の子にいいところを見せるチャンス。好成績で好印象を与えよう！

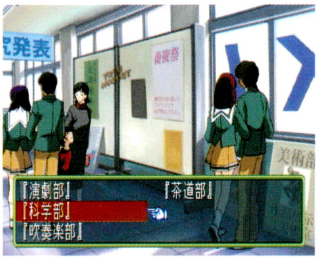


期末試験

普段の勉強の成果を明らかにする場。体育会系の人も、気になる女の子の注目パラメータくらいは高得点を取れるように勉強しておこう。

体育祭

体育会系の晴れの舞台。ここで好成績を出せば君の評価は上昇間違いなし！　種目によっては女の子と一緒に参加できるものもあるのだ。



文化祭

女の子ごとに気にいる出し物が違うので、気になるあの子に合わせてエスコートしよう。うまくいけばさらに仲良くなれること間違いなし！

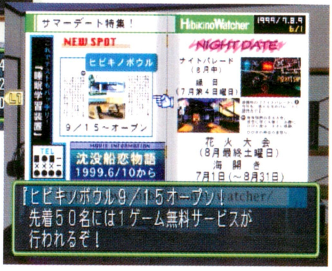
ゲームの流れ

ひびきの高校の３年間を有意義にすごすためにも、ゲームの基本的な流れは把握しておきたい。大雑把な流れでは、平日は学校に、休日はデートに行くことになる。
基本的な流れ以外にもさまざまなイベントやハプニングが発生するが、上手にスケジュールを組めば余裕が生まれ、どんなハプニングにも迅速に対応できるようになるだろう。

Sunday/Night 日曜(夜)

まず始めに次の１週間(月曜から土曜まで)の予定(平日コマンド)を決定する。平日コマンドは続けて６日間一つのコマンドを実行することになるので、体力やストレスの増減に注意して選びたい。また、ここでのみゲームデータをセーブできる。その週にデートや行事などが入っている場合は、忘れずにセーブしておくこと。

平日コマンドで主人公を育成する際には、女の子の注目しているパラメータを優先的に上げていこう。



カレンダーや情報誌を見ることもできる。こまめに情報を集めておけば、いざという時に役立つだろう。

Weekday 平日

特にイベントがなければ学校に通い、平日コマンドを実行していく。仲の良い女の子がいれば、平日コマンドの実行画面に登場するので、一つの目安になる。
また、学校には女の子との出会いが待っており、さらにさまざまな学校行事のイベントも発生するので目が離せない！

下校時に女の子に出会えば、一緒に帰ろうと誘うことができる(もちろん断られることもある)。

平日コマンドが６日間すべて成功すると、女の子が褒めてくれることも。逆に失敗すると匠が登場して……。

Sunday/Daytime 日曜(昼)

日曜の昼は電話をかけるか、約束があればデートに行くことができる。まずは電話で女の子とデートの約束をしよう。ただし、デートの約束ができるのは次週以降の祝祭日で、電話をかけた当日にはデートできない。
匠や純一郎にも電話できる。特に匠は女の子の情報や主人公の評価を教えてくれるので、ときどき話を聞いておこう。

相手の好きな場所に誘うとOKの確率が上がる。匠から聞いたデータを元にデートスポットを選んでみよう。

デートでうまく相手の質問に答えれば主人公の評価が少し上がる。デートを繰り返して親睦を深めよう！

Next Week

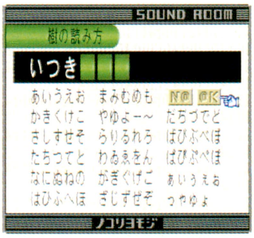
Game Explanation

ときめきメモリアル2

前作との違い

エモーショナル・ボイス・システム

前作「ときめきメモリアル」から一番大きく変わったのが、EVS(エモーショナル・ボイス・システム)の採用である。ゲームスタート時に登録することで女の子が自分の名前を呼んでくれるこのシステム、状況や感情によっても呼び方が変わってくるので、感情移入度は倍増間違いなし！　ゲーム本編で聞けるのは光と華澄の二人だけだが、ぜひとも自分の名前を登録して試してみて欲しい。



発音の微妙なトーンも調節可能。

この感動は聞かないとわからない。

学校編

クラブ

クラブ活動は前作の12個から10個に変更になり、陸上部・剣道部・茶道部、さらに生徒会が新たに登場した。

体育祭競技

体育祭は実行種目に騎馬戦と棒倒しという、新たな2つのミニゲームが追加された。また、評価の高い女の子がお昼に誘ってくることがある。

文化祭出展物

部活の変更にともない、文化祭の出店内容も一部変更になっている。また、三年目の文化祭はクラス展示となり、クラス単位で出し物を作ることになった。

補習期間延長

期末試験で赤点を取ると、一週間の補習を受けることに。前作の調子でデートの約束をすると危険かも？

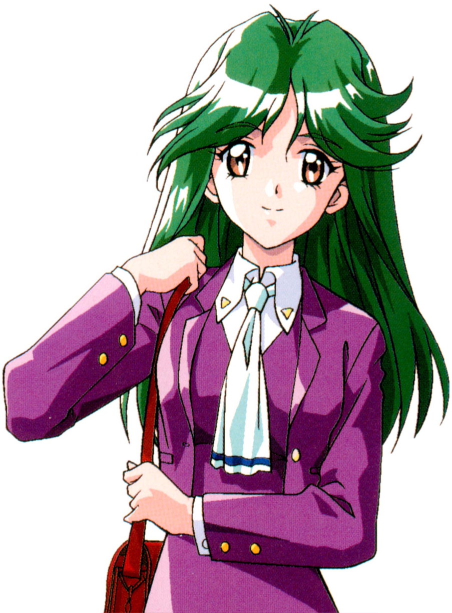
その他

育成アニメーション

コマンド実行アニメーションのスキップが標準装備になり、設定すればアニメーションのカットが可能に。

不良戦

不良との戦闘シーンが装いも新たに、フルポリゴンになって帰ってきた！　さらにリアルタイムの採用、魔法コマンド等も追加されている！



恋愛編

天候

今作では天候は常に変化し、雨や雪の日が登場する。天候が悪いと機能しないデートスポットもあるので、天気にも気をつけてデート先を決めよう。

デートスポットの変更

舞台がひびきの市に移ったことで、デートスポットも一新。おなじみのショッピング街や映画館などに加え、室内プールやタワーなどが追加されている。

追加デート

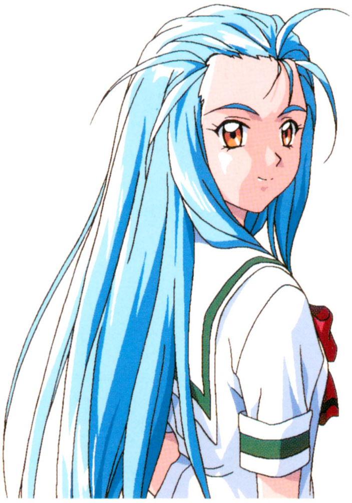
女の子がときめき状態になっているときのみ、デート後に、食事に誘われることがある。これで好きな人と、さらに長くデートが楽しめるように！

女の子の呼び方

下校時、女の子と出会った時にR1ボタンを押すことで、女の子の呼び方を名字／名前、呼び捨て／さん／ちゃんの6種類から選べるようになった。

爆弾発生率

今作では、傷つけたときの爆弾の発生速度が親しくない女の子ほど遅くなっている。これで女の子の爆弾処理も、少しは楽になるだろう。



覚えておきたい変更点

Checkpoint

変更点の中でも特に覚えておきたいのが、「天候」と「女の子の呼び方」である。天候はデートに直接的に関わってくるので、耐えずカレンダーでチェックしておきたい。天候がわからない日は、雨がふっても平気なように屋内のデートを選ぶなどして工夫しよう。

また、女の子の呼び方も重要なポイント。あまり親しくないときになれなれしい呼び方をすると嫌われることがあるので、名前を呼ぶ時は相手との関係をよく考えてから決めたほうがいいだろう。

↑くもりの日が晴れるかどうかはランダムで決まる。不安な人はデート先を屋内に選んでおこう。

↑呼び方を間違えると怒った女の子に逃げられてしまい、一緒に下校することもできなくなってしまう。

Game Explanation

ときめきメモリアル2

学校生活ガイド

学校は女の子との出会いの場である。ここではその学校の仕組みを覚え、自分を最大限アピールできるようになりたい。

学校での行動の半分以上は平日コマンドに費やされるが、それ以外に「クラブ活動」と「学校行事」という重要な要素がある。ここではそれらについて説明していく。

クラブ活動

クラブ活動は大きく分けて運動系と文化系の２種類に大別される。クラブには日曜に入部することができ、コマンドに部活コマンドが追加される。部活コマンドはそれぞれパラメータの上昇パターンが違うので注意。入部するとクラブ関係のイベントが発生することも。

また、部活コマンドを実行すると部活経験値を得ることができる。これらは試合や作品に影響してくるので、好成績を残したい場合は、部活コマンドをコンスタントに実行しておこう。

運動系クラブ

野球部／テニス部／バレーボール部／陸上部／剣道部

毎月第３日曜日が練習日になり、２回さぼると退部になってしまう。定期的に他校との練習試合が組まれており、勝ち数しだいで全国大会に出場することも。

その他

ひびきの高校生徒会

生徒会にも参加することができる。扱い的には文化系クラブ活動と同じだが、文化祭の出店物はない。ストレスの増加値がとびぬけて高いので注意。

文化系クラブ

演劇部／電脳部／化学部／吹奏楽部／茶道部

運動系と違い練習日はないが、１・２年目の文化祭に展示物を出店することになる。上昇パラメータはクラブ毎に違うが、ストレスが増加しやすい傾向にある。

女の子の登場

入部したクラブに女の子がいた場合、クラブイベントを通じてその子とより仲良くなることができる。たいてい部活コマンドは所属する女の子の注目パラメータと重複しているので、パラメータアップの目安にもなるのだ。

運動系クラブの練習試合では、女の子が応援に来てくれることがある。試合に勝ち、いいところをバッチリ見せてあげよう！

クラブ活動に関するイベント

クラブ関係イベントには他に、夏合宿がある。これは８月の第３週をまるまる１週間使って行なわれ、クラブ経験値を通常よりも多く得ることができる。女の子の好感度しだいでは特殊なイベントがあるかも？

合宿中は強制的に部活コマンドを実行することになる。あらかじめ体調やストレスを充分に整えてからてから合宿に挑もう。

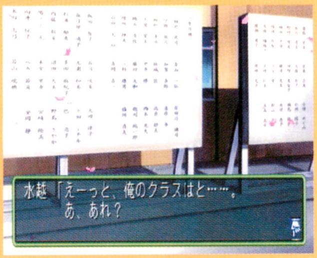
学校行事

学校行事はどれも必ず参加することになり、主人公には拒否権がない。特に期末試験などは避けたいものだがそうもいかないのが辛いところだ。

それぞれ発生する時期はあらかじめわかっているので、期末試験ならば勉強を、体育祭ならば運動など、一ヶ月前あたりから準備しておくといいだろう。

入学式

ゲームが始まってから一番に起こる学校行事。ここでは光と再会することができる。



体育祭

主人公の運動能力が試される秋の祭典。このミニゲームには主人公の運動パラメータが反映される。

期末試験

各学期末に行なわれる定期試験。日頃から文化系クラブや勉強中心ならば心配はないが、運動部には鬼門。

長期休暇

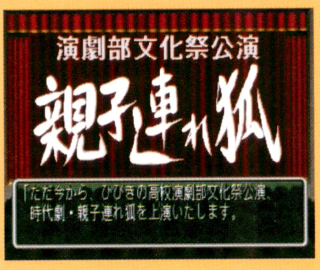
余計な学校行事がないので、パラメータを集中して上げるチャンス。特殊なデートスポットも登場する。

修学旅行

行き先は北海道・京都・沖縄の３種類で、女の子によっては特定の行き先でイベントが発生することも。

文化祭

文化系クラブ晴れの舞台。そうでない人も、女の子を誘うことで好感度アップを狙うことができる。



入試・入社試験

進路に関する重大な試験で、就職と進学の二種類がある。それ以外にも別の進路があるようだが……？

卒業式

学生生活最後にして最大のイベント。君は女の子に告白され、伝説の鐘を鳴らすことができるだろうか？

GAME SYSTEM

Game Explanation

ときめきメモリアル2 → ひびきの市デートスポット

1 河川敷公園

女の子の趣味や好きな場所、嫌いな場所などが聞ける。始めのうちはデート先をここに選び、女の子の情報を集めよう。

2 植物園

草木がいきいきと生い茂る植物園。自然が好きな女の子にオススメのスポット。屋内なので、雨の日でも安心だ。

3 美術館

落ち着いた雰囲気が漂っているので、騒がしい場所が嫌いな女の子を連れてきてみよう。普段は通常展示をしているが、定期的に特別展示に変わる。特別展示は内容が毎回変わるので、情報誌を確認してからデートに誘おう。

5 ショッピング街

ショッピング街からはブティックとファンシーショップのどちらかに移動することになる。ある条件を満たせば、さらにジャンク屋にも行けるようになる。

4 神社

7月の第4週目にのみ発生するデートスポット。神社で開催されている縁日では二種類のミニゲームにチャレンジできる。

6 スケート場

冬にのみ登場するデートスポット。年が明けてからもしばらく開いているので、慌てなくても大丈夫。

7 タワー

2年目の12月に公開され、それからデートスポットに追加される。上階からの眺めはまさに絶景で、ひびきの市を一望することができる。

8 中央公園

時期しだいで、デートスポットが並木道の散歩と池に向かう、の2通りに変化する。また、春には桜が咲き乱れ、絶好の花見スポットに変身するので覚えておこう。

9 コンサートホール

演奏会だけでなく、演劇をやっていることもある。時期によって公演項目が違い、休館していることもあるので注意が必要。

10 映画館

定番のデートスポット。上映内容によっては女の子に悪印象を与えることもあるので、上映時期に合わせて誘いたい。

11 ボーリング場

どちらかというと運動の得意な女の子に好まれるデートスポット。3年目の6月からはビリヤード場が追加され、デートのたびにどちらか好きな方を選べるようになる。女の子の好みはあまり変わらないようだ。

Date Spot

12 カラオケ

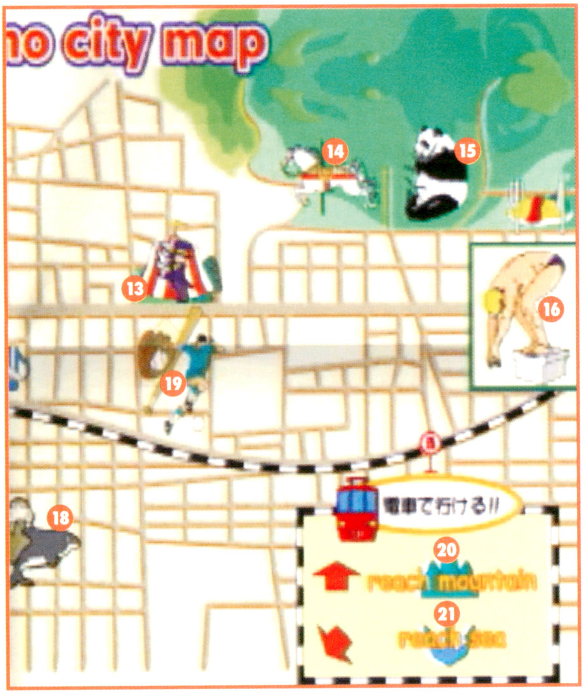
にぎやかな場所や、とにかく楽しいことが好きな女の子にオススメのスポット。季節や天候に左右されないので、安心してデートに誘えるポイント。このようないつでも誘えるデートスポットは貴重。

13 サーカス

毎年２月中旬から１か月間だけひびきの市にサーカス団がやってくる。開催期間が短いので、デートに誘いたいときはあらかじめ予定に組み込んでおこう。

14 遊園地

ゲーム途中でアトラクションが何回か入れ替わる。ナイトパレード開催中に行くと好感度が多めに上がるので、夏休みにはぜひとも誘いたいデートスポットだ。



15 動物園

屋外と室内の２パターンあり、雨の日は必ず室内になる。どんな天候にも対応しており、季節による変化もない。好きな子ならば安心して誘うことができる。

16 室内プール

２年目の３月から登場する、全天候型プール。季節に関係なく、いつでも女の子の水着姿が見られるのがポイント高し。当然、天気には影響されない。

20 山

季節限定のデートスポット。10月から11月は紅葉を眺め、12月から２月下旬まではスキーを楽しむことができる。

17 ゲーセン

遊び好きの女の子にウケるデートスポット。２年目の３月からはメダルゲームコーナーが登場し、好きな方を選べるようになる。好みが変わる事もあるので注意。

18 水族館

落ち着いた雰囲気の漂うスポット。２年目の１月からはペンギンショーが始まるので、動物好きの女の子にいいかも？

19 スタジアム

毎年４月から９月下旬までは野球が、10月から３月まではサッカーを観戦することができる。

21 海

夏の定番、お約束のデートスポット。行けるのは７・８月の二ヶ月だけなので、毎年１回は行っておきたい。ここを嫌いな女の子がいないというのもポイント高し。

GAME SYSTEM

Game Explanation

ときめきメモリアル2

女の子と仲良くなる方法

1 まずは知り合うことから始めよう

女の子と仲良くなるためには、その子と知り合うきっかけが必要になる。女の子と知り合うパターンは大きく分けて3つある。1つは、ストーリーの流れで自動的に出会う子。代表的なキャラクターは陽ノ下光など。

2つ目は特定の条件(パラメータ数値など)を満たした上で、平日コマンドを実行すると登場する子。

最後はクラブで知り合う方法。女の子が登場する前にその子の所属しているクラブに入部すると、出会いのパターンが変わる子もいる。

コマンドで登場するのは学校のある日だけで、休日や長期休暇中は登場しなくなる。これをうまく利用することで女の子の出現数をある程度まで調節できる。

2 電話でデートに誘う!

女の子と知り合ったら、まず相手の電話番号を調べる。匠に電話すれば番号を教えてくれるので、すぐに聞いておこう。そして女の子にデートの約束を申し込むのだが、ここで注意したいのが女の子によるデートスポットの好み。嫌いなデートスポットに誘ってもOKをもらえる確率は低いので、なるべく好みに合うスポットに誘いたい。

また、まれに留守電になっていることもある。この場合は連絡が取れないということなので、あきらめよう。

注目! **相手の好きなデートスポットなら、お誘いを受ける確率UP!!**

匠に聞いた女の子の情報はしっかりと覚えておこう。デートの行き先や三択に対する返答、誕生日のプレゼント選びなどに役立つ情報が満載なのだ。

誘おうと思っても休館になっていたり、映画館など内容が変化するデートスポットもある。デートの約束をする前には必ず情報誌をチェックしておこう。

最初のデートは河川敷公園で!

Checkpoint

女の子と初めてデートに行く場合、選ぶデートスポットは河川敷公園にしておこう。女の子による好き嫌いがないので、比較的誘いやすいだろう。しかし、肝心なのは誘いやすさだけではない!

河川敷公園のもっとも重要な役割が、会話による情報収集。ここでは選択肢で女の子の趣味や好きな場所、嫌いな場所などを聞くことができるので、今後のデート先の傾向を決める大きな助けになるのだ。聞ける情報は変わるので、定期的にデートに誘っていきたい。

最初に表示される3つの情報はすべて聞いておくこと。また、質問内容が変化したときもすぐに聞き出しておこう。

3 デートで評価を上げるには…

デート中でもっとも重要な要素が、女の子の問いに答える選択肢である。この選択を間違えると、たとえ好みのデートスポットでも悪い印象を与えてしまうので、細心の注意を払って返答したい。またスポットと女の子の相性によっては、最高でも「まあ、こんなもんだろう」レベルの印象しか与えられないこともあるので注意。

主人公の感想	女の子の評価
「バッチリ、良い印象を与えたみたいだぞ」	◎
「わりと良い印象を与えたみたいだぞ」	○
「まあ、こんなもんだろう」	△
「あまり良い印象を持たれなかったな」	×
「悪い印象を与えちゃったな」	☠

←デートスポットに向かう前の待ち合わせ。もし女の子が自分より先に来るようになったら、それはその子の評価が高くなっている証拠なのだ！

→ときには選択肢を2回選ぶこともある。両方ともうまく答えれば、通常デートの2倍の評価を得ることができる。ぜひともベストの選択肢をみつけたい。

デート以外の評価の上げ方

学校行事

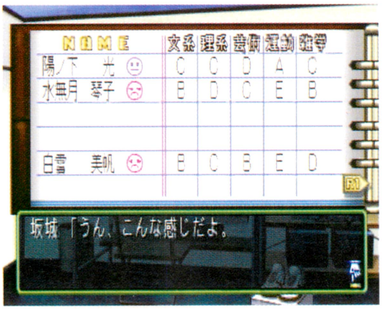
デート以外にも学校行事で女の子の評価を上げることができる。代表的なのが体育祭と文化祭だ。体育祭で好成績をのこせば女の子の評価が上がり、文化祭では女の子が気に入る展示にエスコートすれば評価が上がる。他にも下校時に女の子と出会って一緒に帰ろうと誘った場合、成功すればわずかだが評価が上がっている。

また勉強系のパラメータを重視している女の子の場合は、普段は苦しい期末試験も自分をアピールする絶好のチャンスに変わる。

←学校行事の評価はパラメータが影響してくることが多い。特に体育祭、期末試験が顕著なので、行事の一ヶ月前程度からパラメータを調整していこう。

女の子の好みの男になろう!!

女の子には注目しているパラメータというものがあり、そのパラメータの上昇に比例して女の子の評価も上昇していく。仲良くなりたい女の子が決まったら、その子の注目しているパラメータに重点を置いてコマンドを実行していこう。ただし、ゲームの展開によって女の子の注目パラメータはたえず変動している。定期的に匠と連絡を取り、変化に対応できるようにしておくこと。



←注目パラメータは主人公の活躍でも変動する。たとえば、主人公に好意を抱いている子が、主人公の得意パラメータに注目し始めることもある。

お役立ち豆知識 2

ミニゲーム簡単攻略

COLUMN

金魚すくい

今回の金魚すくいには水の中に高低差があるので、そこを注意してもらいたい。上の方にいる金魚は明るく見えるので、たくさん取るためには水上にいる小さな金魚を狙うと良いだろう。

金魚をすくう時はアミのはしっこに乗せるようにしよう。水からあげる時にアミの中心に金魚を乗せてしまうと耐久度が激減するので注意が必要だ。

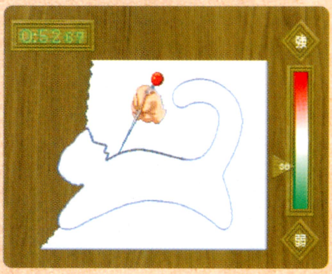
騎馬戦

騎馬戦で注意しなければならないのは、大将を倒さないと他の2体の騎馬を倒しても引き分けになってしまうことだ。開始の合図が鳴ったら他の2体よりもまず先に大将を倒すようにしよう。

画面右下にレーダーがあり、それで自分の視界や敵の大将の位置が分かるようになっている。死角となる後ろ側からの攻撃には充分注意しよう。

かたぬき

このミニゲームは制限時間があるので、力の入れ具合がポイントになる。細かい作業の時は力を弱めに何度も削り、おおざっぱな作業の時には力を入れて時間を短縮するようにしよう。



細かいところを削るときは、40～35くらいの力加減で削るとキレイに型を抜くことができる。制限時間内に収まるように計算して抜こう。

棒たおし

戦闘が始まる前に、匠と純が敵の偵察に行ってヒントを教えてくれる。それを参考に一番良いと思う作戦を実行しよう。作戦は自分で考えることもできるぞ。

最初はHPの差で不利に思えても、最後の方で一発大逆転ということもしばしば。作戦は一回決めてしまうと変更がきかないので注意！

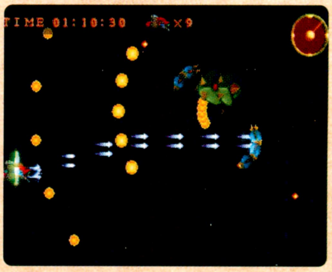
二人三脚

パートナーの声に合わせてボタンを押すタイミングが重要なこのゲーム。ポイントは、声よりワンテンポ遅らせてボタンを押すことだ。ただし、タイミングがズレると転んでしまうので注意。

タイミング良くボタンを押していると、だんだんスピードが上がってくるぞ。それに伴いテンポも速くなるので注意しよう。

スペースリングファイター

ミニゲームとは思えないほど出来の良いこのゲーム。実は憶えてしまえがけっこう簡単。スタートボタンを押すと何度もやりなおせるので、何回かプレイしてみてクセを見つけ出そう。



敵の弾は、自機のまわりを回っているリングである程度防ぐことができるぞ！敵の弾や敵の通る軌道から逃げるときなどにうまく使おう。

Tokimeki Memorial 2

資料編

MATERIAL

ここからはゲームの総合プロデュースを手がけたメタルユーキ氏のロングインタビューを掲載している。メタルユーキ氏本来のお仕事の音楽関係についてはもちろん、ゲームのコンセプトや内容など、貴重なお話が盛りだくさんである。

INTERVIEW

メタルユーキ
Metal Yuki

本作マスターアップ直後のメタルユーキさんにいろいろなお話を聞いてみた。ゲームに関する重要な話も聞けたぞ。

●まず始めに、開発のどの部分に携わられたのかをお願いします。

俺は元々サウンド全般のプロデュースをやっていたんだが、ひょんなことからゲーム全体のプロデュースをやることになったんだ。9回裏に出てきたプロデューサーってとこだな。

●どのような経緯でプロデューサーをされることになったのですか？

今回の『ときめきメモリアル２』の制作スタッフは若い人たちばかりで、一番最初のPCエンジン版の制作に携わっていたスタッフが非常に少なかった。でも俺は最初からいるからな。部族の長老のように、この人に聞けばいいや、みたいな立場になってたんだ。それで今回の企画に当初から首を突っ込んでああでもないこうでもないと、いろいろ文句を垂れていたら「じゃあお前やってみろ！」って言われてね。それでプロデューサーをやることになったんだ。

●ときめきメモリアル２を作る上で、注意していたことはありますか？

まず「ときめきメモリアル１」を作り終えたとき、これ以上はできないよ！　って感じだったんだ。２を作るにあたって、じゃあその真っ白な状態から何を作ったらいいのかというのが問題だった。１であれだけやって、２は実際にゲームというコンテンツをちゃんと作ることができるのか、という疑問符みたいな物がいつもつきまとっていたんだ。ただ、前作が完璧かと聞かれるとそうじゃない。作り直せるならこうしたいと思ってたところを一つ一つ実現しながら２はできていったんだ。

●それでは前作でやりたかったことのほとんどが盛り込まれていると？

それはいろんな人が作ってるから、いろんな人の思わくがからんでくる。たとえば映画監督。この人の指示通りにばーっと作れるかというと、ゲームの場合ではそういう明確に組織だった形態というのが取りづらいんだ。制作過程では葛藤もあるし、スタッフのコミュニケーションとかいろいろあるしな。それをうまくまとめた上で、全体としてときめきメモリアルになっているかどうかを常に考えながら作っていたな。

まあ、途中までできあがっている部分もあるわけだよ。土台のスポンジができあがっているケーキの、さらにデコレーションを作るみたいなものだな。そこら辺の最終的なつじつまを合わせつつ、一つのゲームとしてまとめ上げなきゃならない。前任のプロデューサーの意向というのも充

分に理解しないと作れないね、これは。プロデューサー業は初めての経験だったんで、本当に試行錯誤だったよ。

●開発を終えての感想は？

やっとできたなー！　って感じだ。この『ときめきメモリアル２』の発売に思いをよせている人たちに応えるため、全力でやってきたつもりだ。これだけ時間もかけたということを考慮しても、やっと世に出せてよかったという感じだな。実を言うと、最後の最後まで気が気じゃなかったんだ(笑)。

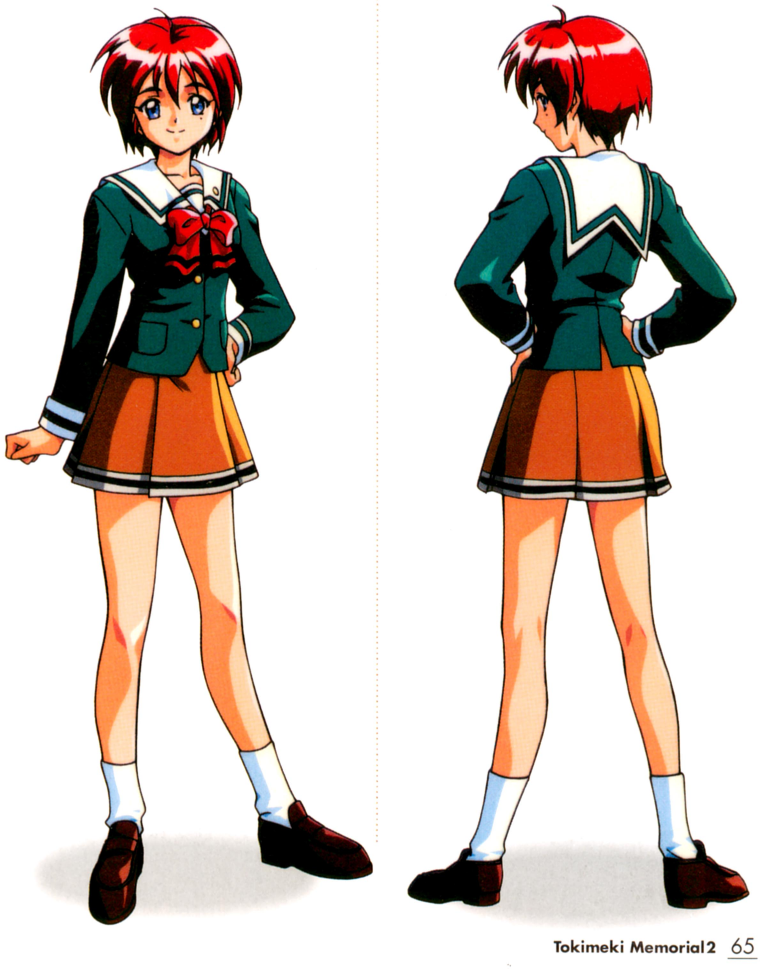
●続編を作るということで苦労された点というとなんでしょうか。

２を作っているときもいろんな意見が出てくるんだ。たとえばアンチテーゼ的な考えで、前作を否定した上で作ったらどうなるだろうか、とか。それとも正当な継承者として作ったらとか。

アドベンチャーにしてしまった方がいいんじゃないの？　RPGにしてしまった方がいいんじゃないの？　という意見も出てくる。でも市場のユーザーは一体何がほしいの？　ってことを考えると、前作の恋愛シミュレーションというジャンルに受けたインパクト……僕たちは心に衝撃を受けた感動をもう一度ほしいんだよ！と、そういうところに行き着いた。だからその恋愛シミュレーションという形態を継承しつつ、今の時代に合う物をどうやったら作れるか。そういうテーマでこの『ときめきメモリアル２』はできあがったんだ。

●２はまったく新しいキャラクターになりましたが、キャラクターを一新するというのはいつごろ決まったことなんですか？

それはアンチテーゼ的なものにするのかと模索しているときだな。キャラクターをそのまま引き継いで大学から始めようか、とかいろいろアイディアが出ていたんだ。けれども、たとえば大学にしても文学系の大学に進んだ経験のあるユーザーと、理系や体育学校に進んだ人、さらに就職した人……みんなそれぞれのライフスタイルが違ってくるんだよ。大学生活だと全然勉強していないヤツと、ものすごい勉強したヤツでは、ゲームをやったときの思い入れが変わってきてしまうんだ。だけど高校はカリキュラムが組まれていて、同じような高校生活を送っている。皆同じような思いをみんな持っているということで、ときめきメモリアルの高校生活ってのに対して、個々のユーザーが同じ部分で共感できるってことが必ず出てくるんだ。高校生活というのは多感な時期だし……男性から見た女性に対する興味とか、女性から男性に対する想いっていうのかな。異性に対する興味が非常に強い時期なんだよ。こういうゲームを作る上では、その時期を演出するのがもっともいいだろうという判断で、今回は高校生活という設定になったんだ。



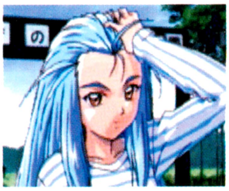
INTERVIEW

1と2に関係してくるキャラも登場するぜ

次にキャラクターをどうするか。同じキャラクターを使うことによってのマンネリズムを考慮して、キャラクターを一新しようという事になった。その上で原画を描く人が替わってしまった場合、例えば前回の詩織と沙希を出したときに絵のタッチが変わってしまう。それははたして詩織なのだろうかという問題があって。特にヘビーユーザーが見て「僕の詩織ちゃんじゃなぁい〜」って言われるとまずいんだよ。そこら辺も考えると、前作のキャラクター十新しいキャラクターを増やすよりは潔く全部入れ替えた方が古くからのユーザーも納得してくれるだろうということになったんだ。

●それでは、前作のキャラクターが出てくることはないんですか？

今回のゲーム中で直接並ぶことはないだろうな。ただし世界設定は同じなんだ。地理的に隣町だし、時間的にも同じ時間をすごしていることになってる。伊集院家を中心として前作のキャラクターとつながりのあるキャラもいるし、当然きらめき高校も存在している。そこらへんの中で、前作との関わりは常に意識して作っているよ。前作を知っている人は思わずニヤリとするような内容が組み込まれていて、新しく始めたユーザーも楽しめる内容をめざしたんだ。だから伊集院レイの姿を見ることはできるけど、直接目の前に現われるわけじゃない。たとえば伊集院メイのところに行ったら兄のポスターや写真があったとか、そういうレベルで融合しているんだ。



この『ときめきメモリアル２』は本当に誕生したばかり。現段階では誕生前夜、バースデイ・イブみたいなもので、このインタビューが読まれる時はまさに産声を上げた直後だろう。コナミとしてはこれを単体の商品ではなくてもっと大きなカテゴリー、「ときめきメモリアル２シリーズ」として展開していきたいと考えているんだ。だから前作の思い入れの強いユーザーさんから、今回の陽ノ下光と前作のキャラクターを並んで登場させて欲しいという要望が出たら、今後のシリーズの中でそれが実現していく可能性は充分にあるんだぜ。

●２キャラクターの声を担当された、新しい声優の方たちの選考理由というもできればお願いします。

前作は声を当てている声優さんが舞台俳優であったり、コマーシャルのナレーターの方が非常に多かった。これは特定のキャラクターに染まっている人だと、その人の声が聞こえた段階で「あ、〇〇だ！」というイメージが浮かんでしまうからなんだ。だから今回もそういうのは避けたくて、比較的イメージの染まっていない声優さんを選んだんだぜ。

●どういったことに注意して選考していったのでしょうか？

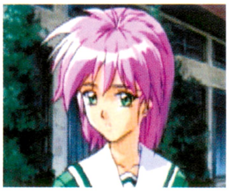
ポイントは声優さんの顔を見ないこと！　実際に演技している時はなるべく顔を見ないようにして、キャラクターのイメージに合うかどうかを考査していたんだ。その後集まってこの人がいい、いや俺はこの人がいいっていう殴り合いの喧嘩の中で決まっていったんだぜ(笑)。

●今回は前作よりキャラクター間のからみが強くなっているような気がするのですが。

前作は初めての試みもあって、それぞれのキャラクターは最初無垢で、淡白なんだ。それで今回は横のつながりを強調し、よりドラマティックにしたいと考えていた。あらかじめ仲のいいキャラクターや親友同士の設定だとか、仲違いしているとか。そこから主人公の行動、周りの行動によってその子らはどう変化してくか。これはシステムにも密接に結びついているんだ。

今回は、我々があらかじめこの子はこういう物が好きでこういう進路に進んでいく、みたいな決められたシナリオで進行していくわけじゃない、キャラクター思考ロジックというシステムを導入したんだ。これはこちら側の行動、劇中に出てくる登場人物の行動それぞれによって最初のキャラクターがどんどん変化していくシステムだ。たとえば仲のいいキャラクターでも同じ人を好きになった時に気まずい雰囲気から疎遠になっていくシナリオもあるし、逆に仲違いしている友達が、あることをきっかけに親密な関係になっていく。こういうことを描きたいという部分から導入したシステムなんだ。**●匠と純一郎という２人の男の友人も、その一環というとこですか？**

そうだな。前回は男性キャラクターが一人しかいなかったんで、好雄みたいなキャラクターづけにならざるを得なかった。でも今回は２人いることで、片方は遊び人の軽いキャラクター、もう一人は純で硬派なキャラクターにできた。こういう対照的なキャラクターを配置することで、俺はこいつに共感できるなとか、そういう考えがユーザーの中で芽生えてくれたらいいなって思っている。



INTERVIEW

エモーショナルボイスシステムは夢だった

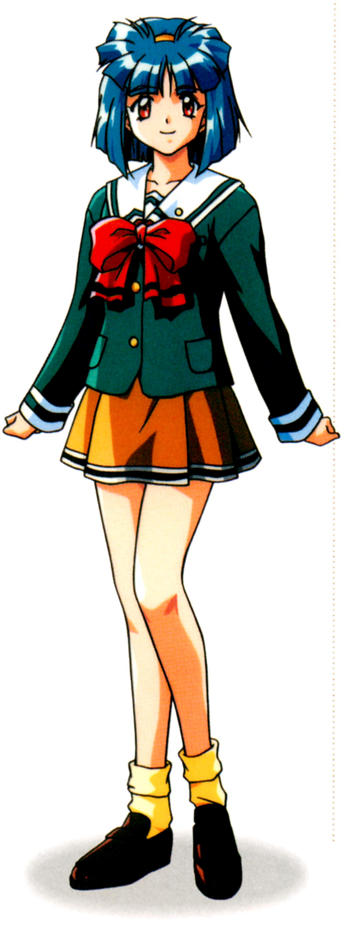
●今回の目玉であるエモーショナル・ボイス・システム(以下、略EVS)ですが、これはどういった経緯で採用される事になったのでしょうか。

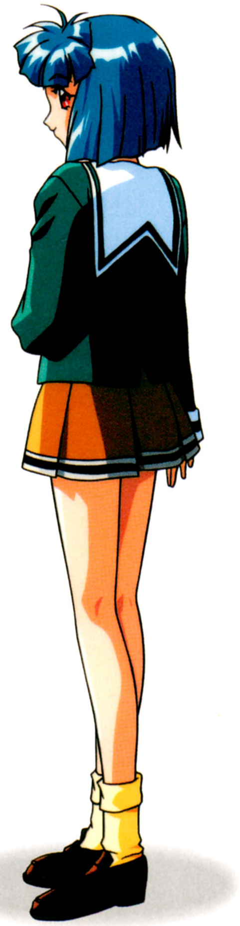
EVSは前作を作ったときに、これもできたらいいなという夢の一つだったんだ。でも前作はPCエンジンだった。今と比べると処理能力やメモリーとか、表現する上では厳しい環境で作らなきゃいけなくて、とても実現するのは無理だったんだ。話は大元に戻るけれど、我々が作りたいのは前作をプレイしたユーザーさんが思ったこと——こういう風になっていればもっと楽しいのにな——という願望を実現したものなんだ。EVSはその中の最も大きいテーマ。名前を入力して気に入った女の子によびかけられるということで、プレイヤーが受ける感動がどれだけ大きなものになるか。これは私が元々サウンドスタッフだったからより強かったのかもしれないけどね。

●EVSの開発で苦労された点といいますと、なんでしょうか?

最初に私がEVSをやりたい！　という気持ちがあったんだ。ただ、できるっていう保証はどこにもなかった。２年間も専任の開発スタッフを使うワケだから、開発費だって物凄くかかる。それだったらそのスタッフにサウンドを動かすプログラムを作ってもらった方が有効なのかもしれない。そこで決断をしなきゃいけなかったんだが、やっぱり悩むんだ(苦笑)。とても悩んだんだが、ここでときめき１が登場したときと同じようなインパクトを世間に示せるかどうかというところで、EVSは外せないと思ったんだ。それでこれは一か八か賭けてやる！　となったわけ。本当に試行錯誤して、すごく効率が悪いんだけどお手本があるわけじゃない。結局オリジナルで開発してたんで、いろいろなことを手探り状態で始めなきゃならなかった。納期がどんどん迫ってくる中で、なかなかうまいことつながらなくて。半年以上はそういう状態だったから、焦りもあってけっこう大変だったよ。いろんな文献も調べたし、NTTさんの電話番号案内や航空会社の発券案内の音声合成システムをいろいろ聞いてみたんだ。でもああいう会社の音声合成というのは、電話の向こうから語りかけたときに、内容がどれだけ正確に伝わるかが重要視されているんだ。だから「あ・い・う・え・お君」でもいいということになる。あいうえお、というのがわかればいいんだから。

それに対して我々はエンターテインメントを作ってるんで、内容が比較的曖昧でもかまわない。呼びかけられて、それが自分だとわかれば、多少ろれつがまわらなくてもいいんだ。人間個性があるから、ろれつが回らない人がいれば、活舌がはっきりしている人もいる。今回のEVSってのは、そういうシステムを独自に研究して作り上げたシステムなんだ。約２年間、専門スタッフに日夜頑張って作ってもらったんだ。





●ゲームスタート時に幼年期が始まりますが、こういった子供時代を入れたのはどういった意図があったのでしょうか？

高校生活から始めると、それ以前はスタッフが設定した人格をプレイヤーに押しつける事になるよな？　前作はそういう形だったんだが、もっと自由でもいいんじゃないかと。たとえば元々勉強が好きな人がいれば、運動が好きな人もいるだろうと。そういう個性を出すために幼年期が入っているんだ。幼年期をプレイ中に、三択などで選んだ結果が高校に入ったときに主人公の性格として出てくるんだぜ。それから幼年期に知り合ったキャラクターと高校時代に再開することで、親密度が変わってくるんだ。「あ、あれ君だったんだね！」っていうところから始まるのと、「初めまして」と始めるのでは全然出会いの印象も変わってくる。そういう自由な部分をユーザーに与えてあげたかったんだ。街の中を走り回るっていうのも、自分が住んでいる街のどこに何がある、というのを知ってもらいたかったからなんだ。僕の家から見てここの位置に学校があって、ここは商店街になって……。いわゆるデートスポットの場所をここで体感してもらおうという意味合いもあるんだ。

ただ、幼年期はユーザーから望まれて入っているわけじゃないんだ。我々がこうした方が面白いだろうという提案で入れたんで、「俺は幼年期なんてやりたかねーよ！」という人も当然いるだろうね。だからそういう人たちに対して、ストレスにならない物にしなきゃならないというのが最大の課題だったんだ。幼年期が長いと高校生活が始まるまでに時間がかかりすぎてしまう。かといっていろんな思い出が発生しないと幼年期自体が楽しくない。そこら辺の感覚が難しかったぜ。

●幼年期には他にも、新聞配達の人などいろいろ気になる登場人物がいるのですが。

新聞配達にしても、畑で作物を植えているおじいさんにしてもおまわりさんにしても、話しかけると「○○だね」って言われて、ソレに対して主人公が答えるよな？　たとえば答える選択肢を「僕は将来宇宙飛行士になりたいと思ってるんだよ」というような選択を続けていくと、高校の時点で理系に強いキャラクターとして人格形成されている。だから高校に入ったときに直接関わってこないキャラクターでも、幼年期に会話することで高校生活が変わるように、間接的に関係してくるんだ。

●幼年期に登場するキャラクターと、そうでないキャラクターがいるのはなぜでしょうか？

幼年期にひびきの市に住んでいるかいないか、という問題だな。２ではゲームに関係ない部分も綿密に設定しましょう、というコンセプトになっていて、ゲームに登場しない部分も設定したんだ。だから幼少時にひびきの市に住んでいるキャラクターと、途中から転居してきたキャラクターというのも明確に分けられていて、そこから、幼年期に登場するキャラクターが決まったんだぜ。

INTERVIEW

いろんな音を集めて一つの演出にしたんだ

●今回はBGMだけではなくて、周囲の音や雑音などが盛り込まれていたのですが、これは？

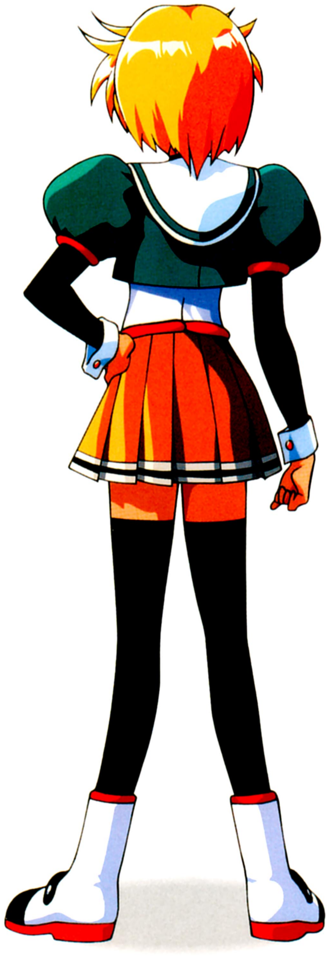
これも当初からそういった構想はあったが、ハードの制約上できなかったんだ。それで2シリーズが始まるときはそっちを中心に作ることにしたんだ。これは辛い作業になっちゃうんだけどな。たとえばスキー場に行って、スキー場でユーミンが流れていて、それが山に反響したり、近くのスピーカーと遠くのスピーカーから聞こえる音の時間差とか、そういう演出までやっていかなきゃならないんだよ。その場所毎によって全然聞こえ方が違うじゃない。音楽を一つ鳴らすにしても、それだけのバリエーションというか、音場作りというのをやらなきゃいけない。他にも、環境音として街の雑踏の中に音楽が溶け込んでなきゃいけないんだよ。効果音にしても2ではまわりで子供たちがはしゃいでいるとか、その向こうでは遊園地のアトラクションからごうごう音が聞こえてきて、さらに場内アナウンスで迷子のお知らせが入ってくる。いろんなコトを考えて、それを一つの演出として繋げなきゃならなかった。さらに今回は天候をゲームの中で要素としてもっているんだ。梅雨の時期は雨が多いし、秋になると晴れが多い。そういう季節に応じても聞こえ方が違うとかも考慮しなくちゃいけない。同じ場所でも雨が降って路面が濡れているところを走る車と、乾いた道を走る車の音ってのは違ってくる。いろいろなパターンを持たせなきゃいけないんだ。

●それでは5枚組みになった理由の大半はサウンドデータの増量なんですか？

そんなことはないぜ。雨の日と晴れの日のシナリオは違うし、絵にしても傘をさしているだけじゃなくてレインコートを来ているキャラがいれば、ずぶぬれになっているキャラもいる。同じ日に同じ場所に行っても毎回天候も変わってくるんで、それだけバリエーションを用意しなきゃいけなかったんだ。それですべてのコンテンツが3倍くらいに膨れ上がってしまった。それらも含めて、5枚組の大作になったんだ。

●EVSに対応しているキャラクターが2人だけというのは、その辺りからなのでしょうか？

そう。シナリオやグラフィックを削ってまで全キャラ分必要なのか？そう考えたとき、そうではないと判断したんだ。実際、プレイしていると自然とお気に入りのキャラクターが出てくるじゃない。名前を呼んでくれるのは、そのキャラだけでいいんだよ。だから、他のキャラに呼んでもらいたい人にはアペンドディスクでセレクトしてほしいということになったんだ。



●オープニングとエンディング曲の作詞作曲はメタルユーキさんがされたのでしょうか？

作詞はしてないんだ。自分で作って自分で歌う分にはいいが、他の人に歌ってもらって、しかも女心をどうだっていうのはこっぱずかしくて、人前には出せないぜ(苦笑)。

ただ作曲の方は俺の本職だから、それを放棄すると給料がもらえなくなるんでやってるけどな(笑)。

●オープニング、エンディングともに新曲になって、前作とは曲の印象も大きく変わっていませんか？

今回はキャラクターを一新してリフレッシュというのもアピールしていかないと、ゲームのウリも弱くなってしまう。歌い手さんも変わるし、歌も変えて、新たに買ってくれるユーザーも前作からついてくれているユーザーもどちらも満足してくれる物をめざそうと思って、新曲にしたんだ。

オープニングは店頭デモで繰り返し流れているときに、キャッチーでさわやかで、楽しい音楽が耳について立ち止まってしまうような曲をめざした。

それに対してエンディングっていうのはクリアまでにかかる長い時間を癒してくれる、「ああ、やってよかったな」っていう、じんと響いて心に残るような曲をめざしたんだ。

もう一つバッドエンディングっていうのが今回もあるんだけど、これは逆に4～5時間もプレーして、けっきょく誰にも告白されなかったよ、という人が笑える……「じゃあもう一度最初からやってみようか！」と立ち直れるような曲にしようと思って。さらに前作のユーザーがこうくるだろうな、というのを見事に裏切る内容に仕上げたつもりだぜ。

●最後にプレイヤーの方に何か一言お願いします。

この「ときめきメモリアル2シリーズ」は、やっと誕生したばかり。2シリーズはこれからみなさんにいろんな形で提供していく予定なんだ。今までどのメーカーもやっていなかったようなサービスもどんどん提供していく予定だし、この世界をより広げるのもしぼめてしまうのユーザーの気持ち一つ、ということだね。だから第一弾『ときめきメモリアル2』を楽しんでもらって、次のステップにユーザーがそれぞれ親になった気持ちでこのシリーズを育てていってほしいと思う。

それから、まだやってない「これ買って大丈夫かな？」っていうユーザーもいると思う。その人たちに言いたいのは『ときめきメモリアル2』っていうのはキャラクターに依存した単なるギャルゲーじゃないってこと。この『ときめきメモリアル2』は、他のゲームと比べても決して特殊性のあるゲームではない、どんな人でも楽しめるゲームをめざして作られたことを知っておいてほしい。だから、たとえば女の子がいっぱい出てくるゲームだから……という食わず嫌いの状態ではなくて、一度プレイして、それで判断してもらいたい。

それでまたユーザーが増えて盛り上がっていけば、いろいろと新たな展開ができるし、みんなが幸せになれるんじゃないかな。

それではみんな、買ってね！

INTERVIEW

Profile

言わずと知れた「もっと！モット！ときめき」、「二人の時」など、元祖ときめきソングの作曲者。その曲調とはうらはらに、外見や会話がハードなお方でもある。今作ではサウンドのみならず、総合プロデュースまで担当している。

ときめきメモリアル2 キャラクターズコレクション

S T A F F

Planning & Editing
コナミ株式会社 CP事業部
NTT出版株式会社
中村光伸／齋藤剛史／前田真宜
有限会社プロスペック
江口貴博／平方祥弘／松田　実／毛利結花

Design & Layout
有限会社ゴリラ
大岡喜直／相京厚史

Cover Design
有限会社ゴリラ

Photograph
加藤昌人

Special Thanks
株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント東京

©1999 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT
TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.
「ときめきメモリアル2」はコナミ株式会社と株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント東京が共同で開発したオリジナル商品であり、本ゲームの著作権、工業所有権、その他の諸権利は二社が所有して、若しくは何れかが単独で所有しております。
"","KONAMI" and "ときめきメモリアル" are trademarks of KONAMI CO.,LTD.
""ロゴ及び "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータ エンタテインメントの登録商標です。

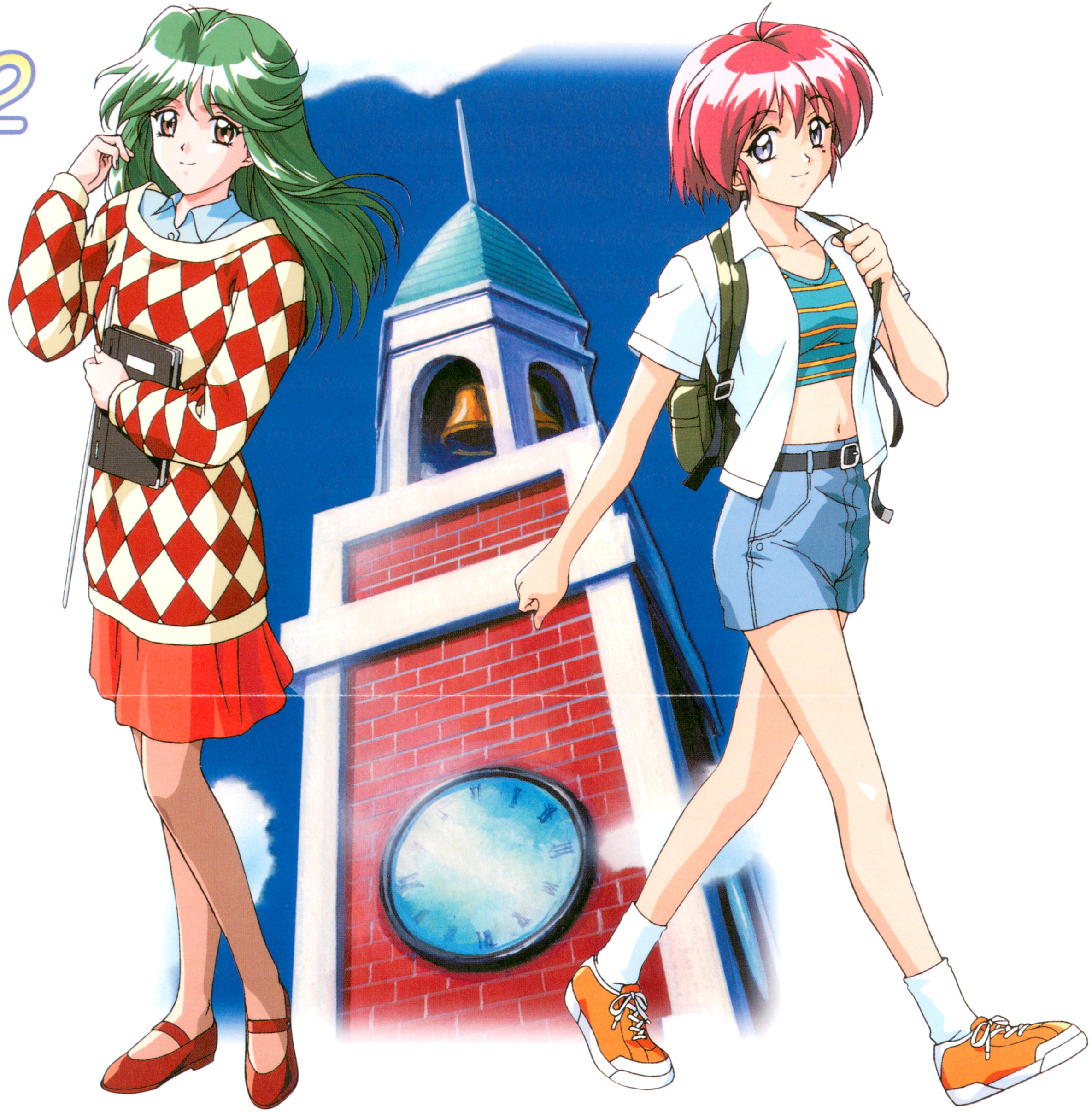
初版発行●1999年11月26日

発行●コナミ株式会社
発売●NTT出版株式会社
東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
TEL 03-5434-1010
URL http://www.nttpub.co.jp
印刷所●共立印刷株式会社
DTP製版●有限会社エストール
ISBN4-7571-8065-9 C0076

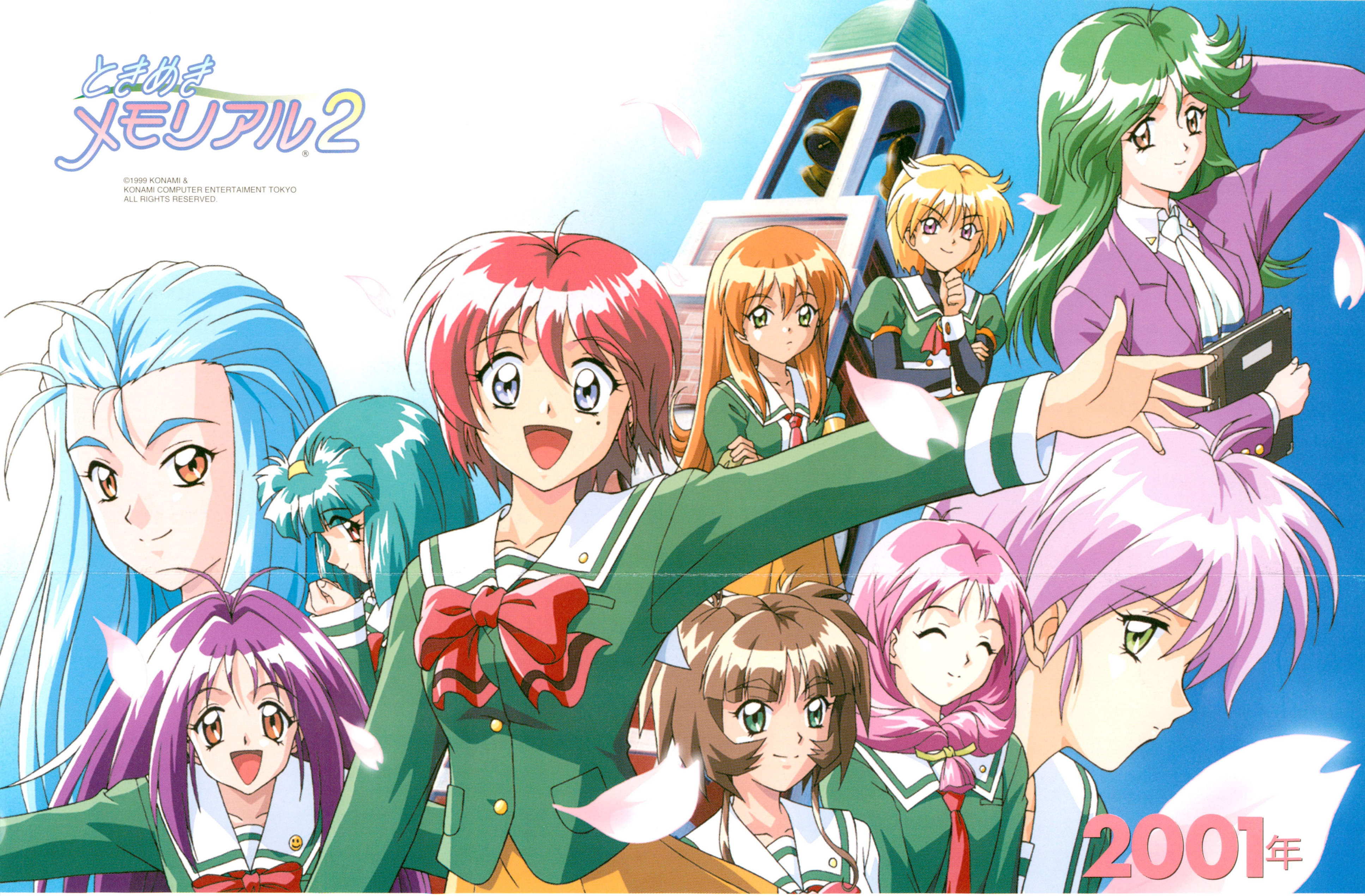
定価はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本はお取り替えいたします。
ゲーム内容に関するご質問にはいっさいお答えできません。
本書の一部または全部を無断で複写複製することは、法律で認められた場合を除き、著作権者および出版者の権利侵害となります。あらかじめ小社あて許諾を求めてください。

ときめきメモリアル2®

©1999 KONAMI &
KONAMI COMPUTER ENTERTAIMENT TOKYO
ALL RIGHTS RESERVED.



2000年


ときめきメモリアル2®
©1999 KONAMI &
KONAMI COMPUTER ENTERTAIMENT TOKYO
ALL RIGHTS RESERVED.
2001年

1 JANUARY

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED
元旦 美幸 誕生日							成人の日	始業式																						

2 FEBRUARY

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED
										建国記念の日	ふりかえ休日		バレンタインデー										美帆 誕生日				

3 MARCH

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
				期末試験	期末試験	期末試験	期末試験	期末試験	テスト休み				ホワイトデー							春分の日										

4 APRIL

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON
				始業式																								みどりの日	ふりかえ休日

5 MAY

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU
		憲法記念日		こどもの日															花桜梨 誕生日											

6 JUNE

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	体育祭																							光 誕生日					

7 JULY

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE
								期末試験	期末試験	期末試験	期末試験	期末試験	テスト休み				ほむら 誕生日		海の日											

8 AUGUST

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI
												夏合宿	夏合宿	夏合宿	夏合宿	夏合宿	夏合宿													

9 SEPTEMBER

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN
		始業式						茜 誕生日						敬老の日								秋分の日	ふりかえ休日						

10 OCTOBER

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED
							体育の日	華澄 誕生日																			メイ 誕生日			

11 NOVEMBER

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI
		文化の日 文化祭		ふりかえ休日									楓子 誕生日									勤労感謝の日							

12 DECEMBER

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON
	琴子 誕生日								期末試験	期末試験	期末試験	期末試験	期末試験	テスト休み								天皇誕生日	クリスマスイヴ							

＊ゲーム内での休日が反映されています。

KONAMI

「ときめきメモリアル2」はコナミ株式会社と株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント東京が共同で開発したオリジナル商品であり、
本ゲームの著作権、工業所有権、その他の諸権利は二社が共有して、若しくは何れかが単独で所有しております。
“ ” “KONAMI” and “ときめきメモリアル2” are trademarks of KONAMI CO.,LTD.
“ ” ロゴ及び “PlayStation” は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
NTT出版

コナミ公式ガイドシリーズ

プレイステーション

ブリーディングスタッド'99 公式ガイド	1,400円
実況パワフルプロ野球'99開幕版 公式ガイド	1,200円
ダンス ダンス レボリューション 2ndReMIX 公式ガイド	1,500円
ダンス ダンス レボリューション 公式ガイド	1,300円
ギターフリークス 公式ガイド	1,200円
ビートマニア アペンド4thMIX 公式ガイド	1,300円
ビートマニア ゴッタミックス 公式ガイド	1,500円
ビートマニア 公式ガイド	1,500円
サイレントヒル 公式ガイド	1,000円
メタルギア ソリッド インテグラルVRマニュアル	950円
メタルギア ソリッド 公式ガイド	1,200円

Nintendo64

実況パワフルプロ野球6 公式ガイド	1,300円
悪魔城ドラキュラ黙示録 公式ガイド	1,100円
実況G1ステイブル 公式ガイド	1,400円

ゲームボーイ

パワプロクンポケット 公式ガイド	950円
ポケットG１ステイブル 公式ガイド	1,000円

【NTT出版Book Gallery】
インターネットで最新情報をキャッチしよう!
URL http://www.nttpub.co.jp

NM054

http://www.konami.co.jp

ISBN4-7571-8065-9

C0076 ￥1000E

9784757180659

1920076010002

KONAMI

「ときめきメモリアル2」はコナミ株式会社と株式会社コナミ コンピュータ エンタテインメント東京が共同で開発したオリジナル商品であり、
本ゲームの著作権、工業所有権、その他の諸権利は二社が共有して、若しくは何れかが単独で所有しております。
“ ” “KONAMI” and “ときめきメモリアル2” are trademarks of KONAMI CO.,LTD.
“ ” ロゴ及び “PlayStation” は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

NTT出版 定価(本体1,000円+税)